GAME CHAMP

GAME POWER

CD ROM

...ld's Finest PC & CD ROM Games ...

듀크 뉴켐3D VS 퀘이크

파워 A to Z

AH-64D 롱보우

스틸 헌트

용왕삼국지

사일런트 헌터

세틀러 II

'96 10

Global Gaming Village

지구촌 게임의 "드왕고" 한국에 터치다

"DWANGO(Dial-up Wide Area Network Game Operation)에서 초고속으로 전송되는 최고의 게임을 마음껏 즐기세요."

WWW Site : www.dwango.com

* 본지 내에 있는 DWANGO 관련기사를 참조하세요.

막소식(주식회사 막고야)

제품의 완성도를 높이기 위해 「제3 지구의 카인」 발매일이 8월 경으로 결정되었으며, CD-ROM으로 발매될 예정입니다.

제품의 질적향상을 위하여 「제3지구의 카인」 베타 테스트요원 모집에 다음 모니터요원을 앞으로도 계속해서 모집하오니 관심이 있으신 분들께서는 많은 참여바랍니다.(모집광고 참조)

다음 게임으로는 「과일들의 전쟁」과 「세균전96」을 기획중이며, 「세균전96」은 9월이나 10월경 발매예정입니다.

모니터 요원 모집

당사는 금번 출시될 제품의 질적향상을 위하여 모니터 요원을 모집하고 있습니다. 게임에 관심이 있으신 분들의 많은 참여 바랍니다.

1. 모집부문 및 자격

모집부문	인 원	응 모 자 격
모니터요원	남,여 00명	-게임을 좋아하고, 게임에 대한 남다른 생각을 가지신 분. -게임에 대한 생각을 리포트(A4용지)로 제출하실 수 있으신 분

2. 응모방법

-롤플레잉, 어드벤처, 시뮬레이션 대전략게임 등 스토리가 있는 PC 게임 분석에 대한 A4용지 한 장 이상의 분량으로 리포트 제출

3. 리포트 제출 요령

-우편 또는 PC통신 이용

(하이텔, 나우누리, 천리안-ID : makkoya(소문자)

접수처 : 서울 강남구 포이동 244
진빌딩 2층(주)막고야
전화 : 02)578-8372, 575-1485

타프 소식

타프가족은 강원도 인제 현리 황소유원지에서 야유회를 가졌습니다. 그 동안의 피로를 말끔히 풀고 재충전하는 기회가 되었습니다.

낚시정보와 게임을 동시에 즐길 수 있는 CD ROM TITLE 「낚시광 스페셜」을 7월 중순에 출시하는데 이어 육성 시뮬레이션과 레이싱 게임을 동시에 즐길 수 있는 가제 「레이서의 꿈」이 1차 기획이 완성되고 그래픽 작업에 들어 갔습니다. 시나리오와 기획, 캐릭터 디자인에만 무려 4개월이나 걸렸고 앞으로 남은 그래픽과 프로그램 사업 스케줄이 특별한 변동이 없다면 올 연말쯤에 출시될 것 입니다.

또한 타프는 외국개발사와 공동개발 및 기술도입을 추진 중입니다. 7월 중순경에 카나다에서 실무진과 기술진이 내한하여 당사와 게임 공동개발과 기술도입에 관한 논의를 하게 됩니다. 결과는 7월말쯤 발표된 것이고 공동개발 및 기술도입이 확정되면 늦어도 올해안에 멋있는 3D 게임이 출시될 수 있을 겁니다.

창인 시스템

국내 최고의 기술력으로 각종 OA S/W 및 멀티미디어 제품들을 개발해 온 (주)창인 시스템은 시세를 확장하고 사무실을 이전하여 새로운 컴퓨터 교육사업을 열고자 컴퓨터와 멀티미디어 전문 학원 「CLICK & BIT」을 개원하였다.

창인 시스템의 학원 개원의 목적은 컴퓨터의 풀뿌리 교육으로 정보 경쟁력을 갖춘 21세기형 전문인을 양성하여 멀티미디어의 전문인력을 배출하는 것이다.

창인 시스템의 이전주소 및 연락처
서울 송파구 송파동 142-3, 성지빌딩 2층
(주)창인시스템 부설 CLICK & BIT
전화번호 : 203-8075

재미 시스템 개발 주식회사

이번에 새롭게 코가회원이 된 재미 시스템은 1996년 1월 6일에 자본금 1억원으로 법인으로 설립하였고 그래픽, 개발팀, 기획을 포함하여 총인원 12명이 작업에 박차를 가하고 있다.

재미 시스템의 주요사업 내용

1. 머드게임
-HOST 및 PC 용 머드게임 소프트웨어 개발
-머드게임 전용 에뮬레이터 개발
-시뮬레이션, RPG형식의 그래픽 머드게임 제작
2. PC게임
-RPG, 전략시뮬레이션, 액션, 슈팅, 아케이드 등 다양한 종류의 게임제작
-VISUAL 제작/용역
-각종 게임 제작 툴 제작
3. CD ROM TITLE
-전문가용 CD ROM TITLE 제작(의학, 컴퓨터, 그래픽, 경제)
-교육용 CD ROM TITLE 제작(각종 교과 및 영재교육)
-각종 자료집
(프로그래밍, 그래픽, 의학, 법학, 취미)
4. 영상제작
-영화 특수효과 제작
-각종 CF용 CG제작
-기업체용 프리젠테이션 제작
-기업로고 및 애니메이션 제작

재미 시스템의 개발추진 현황

1. 「개벽」 : 그래픽 머드게임
가. 주요 내용
-최소 20명이 동시에 즐길 수 있는 ON-LINE 게임
-기존 ON-LINE 머드게임의 TEXT 형식을 탈피한 본격 그래픽 머드게임
나. 출시예정 : '96년 11월
2. 「아트리아」 : PC용 RPG 게임
가. 주요내용
-640*480*256 COLOR의 고해상도 지원
-20분이 넘는 방대한 동화상 및 음성출력 지원
-REAL TIME 전투 방식 지원
나. 출시예정 : '96년 11월
3. 「'96 KOREA COMPANY YEAR BOOK」
가. 주요내용
-800여 상장주식회사의 기업정보 제공
-주식 및 경영실적 등 상세하고 방대한 기업 정보 수록
-도표를 이요한 자료분석 제공
나. 출시예정 : '96년 6월

주소 : 서울 서대문구 충정로2가 2-2 충정빌딩 10층
전화번호 : 362-8500

의천도룡기 외전

지관(02-871-0812)

롤플레잉
소프트월드

CPU 486이상 | MEM 램 2메가이상 | 가격: 미정 | 출시일: 8월 예정

의천도룡기의 부활!

무수한 무협소설이 대중을 사로잡고 있다. 그 중 의천도룡기의 이야기는 영화로나 소설로도 유명하다. 많은 영화와 TV프로가 제작되어 이미 무대에 올려졌고 배우 역시 생동감 있는 연기를 보여주었다. 이에 맞추어 제작된 것이 「의천도룡기 전편」이다. 이젠 「의천도룡기 전편」의 제작진들이 다시 모여 그의 후속편인 「의천도룡기 외전」을 제작하게 되었다. 「의천도룡기 외전」은 소설의 내용을 게임에 맞게 다시 각색한 것이다. 지관에서 출시된 「의천도룡기 전편」에 이은 「의천도룡기 외전」은 김용 소설에 등장하는 모든 인물들이 등장하게 되어 생사고락을 같이하거나 함께 무술을 연마하며 강호를 정벌하고 천하에 이름을 날린다.

「의천도룡기 외전」은 내용이 방대하며 3D 입체 형식으로 진행된다. 대문파의 여러 단체 외에도 사막, 흑목안, 분묘, 광명정, 소림사, 호접곡, 빙화도, 협객도 등등 소설에서의 특색있는 배경이 등장한다. 「의천도룡기 전편」보다 더욱 길어진 시나리오는 짧은 시간안에 게임의 결말을 보기 쉽지 않을 것이다. 「의천도룡기 외전」에 나오는 파벌은 「의천도룡기 전편」보다 더 많은 파벌이 등장한다. 예로 소림, 무당, 아미, 곤륜, 강동, 청성, 성숙, 태산, 화산, 충산 등의 대문파가 있고 개방, 전진교, 신룡교, 명교, 일월신교, 오독교 등 크고 작은 파벌이 있다. 서성의 금륜사, 백사산등 특수세력이 있으며 이러한 단체 외에 벽촌에서 은거하고 있는 위인들도 있다. 이처럼 소설의 방대한 인물을 게임에도 접목해 내용이 풍부하고 다채로와져 오락성을 한층 더해준다.

「의천도룡기 외전」은 RPG뿐 아니라 어드벤처게임 형태를 종합하여 제작되었다. 게이머가 분장한 인물과 소집된 대원들간에 초기에는 속성치, 무공이 각각 다르지만 사건의 발생에 따라서 경험치의 상승, 무공이 늘어가는 변화가 생긴다. 「의천도룡기 외전」은 전편과는 다르게 원하는 지점, 필요한 물품을 찾지 않아도 줄거리는 이어진다. 유저가 원한다면 호인이 되어도 좋고 악인이 되어 온갖 나쁜짓을 저질러 봐도 좋다는 점이 또 하나의 특징이다.

스크롤(The SCROLL)

동서산업개발(02-3662-8020)

어드벤처
밀레니움

CPU 486이상 | MEM 램 8메가이상 | 가격: 45,000원 | 출시일: 발매중

마법의 두루마리를 지켜라!

수천년에 걸쳐 고대 알렉산드리아의 지하 묘지는 신비의 비밀에 싸여 있다.

여기 어둠의 추종자들이 자신들의 마스터를 세상 밖으로 해방시켜 줄 수 있는 마법의 두루마리를 감추어 버렸다. 마법을 불러오기 위한 의식이 행해지고 이러한 어둠의 추종자들이 기세를 떨칠 수 있는 시기는 그리 멀지 않았다.

탐욕에 가득찬 도둑이 스크롤을 찾느라 동분서주하고 있을 때 스크롤은 바로 게이머 손안으로 떨어졌다.

세계의 생존과 파멸사이에 서 있는 유일한 자는 바로 다름 아닌 게이머이다.

에니메이트된 아이콘을 이용한 간단하고 효과적인 인터페이스
하이퍼텍스트와 하이퍼그래픽을 이용한 간단한 조작
동일한 구성된 독특한 결말을 이끌어내는 두 명의 다른 인물 중 선택

그랑프리 2 (Grand Prix 2)

쌍용(02-270-8946)

레이싱
스펙트럼홀로바이트

가격: 44,000원
출시일: 9월 예정

F1 레이싱 대회의 기분을 느끼며...

그동안 많은 게이머들을 기다리게 했던 그랑프리 2가 출시되었다. 이미 외국 등지에서는 출시와 동시에 옵션으로 핸들과 패들까지도 출시되었을 정도로 인기가 높다. 올해만 해도 유럽에서는 F-1 포뮬러 그랑프리가 열렸다. 본 게임은 이 최신 F-1 포뮬러 그랑프리 데이터를 바탕으로 제작되었기 때문에 게임은 단순한 아케이드 레이싱 게임이 아닌 하나의 시뮬레이션 게임으로 인식해야 한다. 게임에 등장하는 각 코스는 레이스가 열리는 나라의 코스를 그대로 표현하였다.

게이머는 각 나라를 돌면서 각국의 코스에서 좋은 순위 안에 들어 점수를 확보해 두어야 한다. 각 국가별로 때로는 난이도가 높기도 하며 어떤 국가에서는 아주 쉬운 코스가 준비되기도 한다. 또한 게임 모드도 훈련에서부터 챔피온 모드까지 다양하게 준비되어 있기 때문에 수준에 맞게 선택할 수 있다. 이러한 그랑프리 레이스에서는 PIT-IN 정비 코너도 중요한 역할을 하는데 그랑프리 2에서는 단순한 레이스 외에도 각종 정비 부품에까지도 신경을 썼다. 그래픽과 사운드에 있어서는 PC용 포뮬러 게임 중 단연 앞섰다고 할 정도로 수준급이다. 특히 경기장 곳곳에 설치되어 있는 카메라가 인상적인데 레이스 도중이라도 경쟁 차량의 모습까지도 확인할 수 있는 기능이 있다. 여기에 아주 막강한 모뎀 플레이 기능을 지원되기 때문에 네트웍을 통한 레이싱 매니어들의 참여가 가능하리라 보인다.

낚시광 스페셜

네스코(02-749-6388)

시뮬레이션
타프

가격: 33,000원
출시일: 발매 중

새로운 차원의 데이터 베이스 낚시 게임

낚시광은 낚시광 Ⅰ, Ⅱ 에 이어 이번에 출시된 낚시광 스페셜은 국내 낚시인을 위한 CD ROM을 소개하고 기존의 낚시뿐만 아니라 낚시 정보를 많이 만들었다. 특히 이번 타이틀은 국내에 잘 알려진 저수면적 만평 이상의 민물 낚시터 120여곳의 생생한 현장 지도와 설명이 있으며 우리나라의 각도별 바다낚시에 대한 소개가 들어 있다. 국내 민물, 바다 낚시의 주요 대상 약 50여종이 실물 사진과 함께 생태, 낚시방법 등이 설명되어 있어 낚시 초보자들도 낚시를 쉽게 배울 수 있게 정리되어 있다.

특히 게이머가 가고 싶은 낚시터는 안내도 출력 기능이 있어 출력 기능을 이용하여 해당 낚시터에 대한 약도 및 안내문을 프린터로 출력받아 바로 사용할 수 있다. 낚시관 스페셜의 낚시터에는 낚시광 에서 소개되었던 4 스테이지에 루어낚시와 바다 갯바위낚시 기능을 추가했고 다양한 어종의 어탁을 프린터로 출력할 수 있게 되었다.

모티머(MORTIMER)

동서산업개발(02-3662 8020)

복합 장르
루카스 아츠

가격: 미정
출시일: 9월 예정

루카스 아츠의 어드벤쳐 교육용 게임

미국 동물 애호 협회(AHA: American Humane Association)에서는 본 게임과 리들 오브 메달리온(Riddle Of Madallion)을 적극 추천하고 있는데 그 이유는 게이머가 세상의 모든 동물을 구하는 것이 주제이기 때문이다. 또한 이 게임의 내용은 모든 동물을 돌로 만들어 버린 악마의 주문으로부터 그들을 구하기 위한 일부분으로 그들의 모든 것을 배우게 된다. 또한 게이머와 함께 마법에 걸려 돌로 변해 버린 동물들을 구하는 것은 다름 아닌 거대한 달팽이. 이름은 모티머라고 한다. 날개와 조종석이 달린 하이테크 달팽이. 게이머는 이 달팽이를 타고 비행하는 최초의 사람이 된다. 게이머와 함께 하이 트레일

을 돌아다니게 될 것이며 돌로 변한 동물들에게 새 생명을 불어넣어 주고 악당들을 혼내 주게 될 것이다. 또한 냉동 상태의 사람들을 구해 주고 몇 가지 수수께끼를 풀게 되면 비로서 집으로 돌아가게 된다.

게임 스토리는 주인공들은 오랫동안 모험을 갈망해 온 끝에 버브로부터의 두 어린이, 시드 또는 셀 리가 되어 게임을 펼쳐 나가게 된다. 어느 날 시드와 셀리는 자신들의 강아지를 따라 뒤뜰 수풀 속으로 들어갔다가 갑작스럽게 이상한 세계에 있는 자신들을 발견하게 되었다. 거기서 그들이 처음으로 발견하게 된 것은 자신들의 털복숭이 친구가 돌로 변해 버린 모습이었다. 미치광이 과학자 라즐로우 박사는 시드와 셀리에게 자신의 오래된 제자였던 사악한 로디우스가 자신의 비밀 소장품중에서 마법의 메달을 훔쳐서 그것을 나쁜 일에 사용하게 되었다는 사실을 설명해 주었다. 로디우스는 동물들의 힘을 훔치기 위해 마법의 메달을 모든 동물들을 돌로 만들어 버리는데 사용했다. 그리고 그것이 모두 끝났을 때 메달은 로디우스가 두번째로 그것을 사용하는 것을 막기 위해 저절로 작은 조각으로 부서져 세상 전체로 퍼져 나가게 되었다. 메달의 조각이 떨어진 곳마다 거대한 문이 세워져서는 언젠가 용감한 사람이 찾아와서 그것을 구할 때까지 조각을 지키게 되었다. 이제 세상을 구하는 일은 시드나 셀리의 두 어깨에 달려 있게 되었다.

디그 잇(잃어버린 동굴)

인포미디어(02 516 6638)

아케이드
픽셀 페인터

가격: 29,700원
출시일: 발매 중

코믹 땅파기!

「퍼지의 세계-미니 우주골프」를 출시한 바 있는 인포미디어에서 2번째 게임 타이틀을 출시했다. 이번에 출시되는 「디그 잇」은 게이머가 펌프드릴로 땅을 파면서 100개 이상이나 되는 스테이지를 정복한 후 최후의 대결을 벌이도록 꾸며져 있다. 이 게임에 등장하는 캐릭터는 모두 없애 버리기에는 너무 깜찍한 동물 캐릭터들이 수없이 등장하며 이곳저곳에 있는 아이템들은 게임의 재미를 한층 더한다. 3중 스크롤의 입체감 있는 화면과 코믹하고 아기자기한 진행으로 깔끔한 재미를 선사한다. 주인공 더그의 여자친구인 더겟뜨가 지하로 납치되면서 시작되며 지하에 살고 있는 범인을 찾아 아지트로 향하면서 게임은 시작된다. 우선 가지고 있는 펌프드릴과 화이어건을 이용하여 적과 싸우면서 그때 그때 등장하는 아이템을 적절히 이용해야만 사막과 물의 나라, 얼음의 나라를 클리어할 수 있다.

에일리언 탈출 (Abuse)

동서산업개발(02 3662 8020)

아케이드 | 오리진

가격: 45,000원
출시일: 발매 중

유전 돌연변이 괴물을 막아라!

악마 유전을 실험하던 군사 과학자들이 피에 굶주린 돌연변이 괴물을 만들어 내게 되는데 게이머의 임무는 기지의 내부를 돌아다니면서 돌연변이 유전을 제거해야 한다. 어느 한 순간도 방심할 수 없는 혼란의 상황이 계속되므로 게이머는 마우스를 꽉 쥐어야 할 것이다.

에일리언 탈출은 오리진이 제작한 아케이드 게임으로 게임의 독특한 특징 중 하나가 레벨 편집기 기능이다. 게이머는 편집기를 통하여 실제적으로 새로운 레벨을 만들고 단일 또는 멀티 플레이어 모드에서 완전하게 새로운 게임을 만들어 낼 수도 있다.

게임의 특징

게임에 등장하는 무기 - 에너지 라이플 총, 네이팜탄, 죽음의 사브르
키보드와 마우스를 동시에 쓰는 인터페이스
독특한 공중 기어 제트 부트(공중 폭사)
8명의 멀티 플레이어 가능

다커 (Darker)

동서산업개발(02 3662 8020)

액션 | 시그노시스

가격: 45,000원
출시일: 발매 중

시뮬레이션과 슈팅의 요소가 함께 한 적절한 조화

독수리 산의 빛나는 영광과 함께 할론 군단은 영원불변의 밤을 집어삼키고 타오르는 살육에 굶주려 하고 있다. 델페 방어군은 막바지에 이르기까지 이러한 어둠의 현존을 인식하지 못하고 있는데...

게이머는 도시를 덮고 있는 어둠을 걷어 내고 평화의 빛을 찾아야 한다. 작은 행성에 자원은 한정되어 있고 외부 경계의 황무지에 의해서 밝은 곳에서 살아온 할론인들과 어두운 면에서 살아온 델피인들은 서로 다른 민족의 운명에는 서로 무관심한 채 완전히 다른 삶을 추구해 왔다. 할론시는 거대한 산업 복합체들, 공장, 그리고 상업 중심지들러 이루어 졌다. 하지만 그 곳은 혼란스러워져만 가고 있다. 할론 땅도 순수하고 오염되지 않은 할론시에 오래된 도시도 물질과 기계류에 대한 그들 자신의 욕망을 통해서 만들어낸 오염물과 유해물질로 그들의 대기를 오염시키고 있었다. 그리고 그들의 미래를 위해서 어두운 곳에서 사는 델피의 반구로 시선을 돌리고 있다. 그들의 스키마는 빠르고 무장을 한 우주선들로 델피인들의 지역을 침범하고 있었다. 그들은 현재까지 약간의 정탐용 침입만이 있어왔지만 적들의 행동은 증가할 것이다. 제한된 무기류만을 가지고 싸우는 열악한 환경속의 델피이지만 임무수행함에 있어 얻어지는 무기로 할론들을 저지해야 한다. 게이머는 성공이 델피인들의 생존에 즈요한 많은 위험한 임무를 수행할 것이라는 것을 알아야 한다. 또한 새로운 기술적인 발전사항도 알게 될 것이다.

DARKER

스머프의 모험

LG미디어 (02-3480-6593)

어드벤처 | 인포그램 | 486이상 | 램 8메가이상 | 가격: 미정 | 출시일: 9월 예정

아름다운 숲속의 코믹한 스머프들의 대모험

TV로 방영되어 선풍적인 인기를 끌었던 프랑스 만화 「스머프」를 소재로 제작한 인포그램사의 게임 「스머프의 모험」이 LG미디어에 의해 완전 한글화 되어 9월초에 출시된다. LG미디어는 프랑스 인포그램(INFOGRAMES)과 지난 1월 체결한 제휴에 따라 인포그램사에서 한글화에 필요한 소스(ENGINE)을 제공받아 스머프의 모험을 완전 한글화를 하게 되었다.

「스머프의 모험」의 캐릭터 및 배경은 만화영화 스머프의 원작자 페유(PEYO)가 담당하였고 사운드는 스머프 만화영화의 배경음악을 사용하여 마치 만화를 다시 보는 듯한 느낌을 주도록 제작되었다.

스머프를 항상 못살게 구는 마법사 가가멜은 스머페트를 납치하여 가마솥을 펄펄 끓이며 스머프 요리준비를 하고 있다. 우리 친구 스머프들은 이 광경을 목격하고 파파 스머프에게 이 사실을 알린다. 파파 스머프는 마법책을 뒤적이며 가가멜에게서 스머페트를 구출할 방법을 찾는다. 마법책을 뒤적이다 파파 스머프는 스머페트를 구출할 방법을 찾는다. 「유체이동장치」를 사용하여 스머페트를 구출하는 것이다. 스머페트를 구출하기 위해 스머프들은 유체이동장치를 가동할 해답을 찾아 길을 떠나게 된다. 가가멜이 스머페트

스프를 끓이기전에 구출하여야 하는데...

게임의 진행

게임이 시작되면 우선 스머페트를 구출할 스머프를 선택하게 된다. 여기서는 1명부터 4명까지의 스머프들을 선택할 수 있다. 선택할 수 있는 스머프는 투덜이 스머프, 멋쟁이 스머프, 똘똘이 스머프 등 10여명의 스머프들을 고를 수 있다. 두명 이상을 선택하게 되면 누가 먼저 스머페트를 구출하는지 서로 경쟁할 수도 있다.

스머프가 길을 떠나게 되면 길가에는 다양한 게임과 함정들이 숨어 있다. 4가지 악기의 소리를 듣고 각각 박자에 맞춰 순발력있게 따라하는 게임, 스머프의 생일잔치에서 제한된 시간내에 촛불끄기, 썰매를 타고 가며 다가오는 장애물 피하기, 공룡과의 한판 전투 등 다양한 게임과 우물, 가가멜이 파놓은 함정 등 여러가지의 함정이 있다.

워크래프트 2와 코맨드 앤 컨커의 새로운 미션합본

(주) 빌트인씨디(02-715-8158)

전략 시뮬레이션 | P.I.E | 486이상 | 램 8메가이상 | 가격: 19,000원 | 출시일: 9월 예정

전략광이라면 꼭 가지고 있어야 할 게임

작년 하반기와 올 한해의 최고 힛트 게임으로 자리매김한 워크래프트2와 코맨드 앤 컨커의 시나리오와 각종 툴(지도, 사운드, 에디트 등)을 담은 타이틀이 출시되었다. 전략 시뮬레이션 매니어라면 당연히 소장하고 싶은 타이틀일 것이다. 이 타이틀에 담겨 있는 내용은 우선 각종 의문점들을 솔직하게 답변해 놓은 FAQ 모음집과 전투에서 좀더 쉽게 승리할 수 있는 전략 가이드와 각종 CHEAT 수록하였으며 자신만의 맵과 레벨을 창조할 수 있는 에디트 프로그램, 새로운 음향효과와 여러 가지 세이브 화일을 수록하여 전문가들이 어떻게 플레이했는지를 보여준다.

또한 워크래프트2 의 새로운 시나리오 500 개 이상과 코맨드 앤 컨커의 새로운 시나리오 200 개 이상을 수록하였으며 그동안 지적되던 여러 가지 버그와 패치 프로그램을 수록하여 보다 수준높은 게임을 즐길 수 있도록 했다.

링 사이클 (Ring Cycle)

동서산업개발(02-3662-8020)

롤플레잉

시그노시스

가격: 45,000원
출시일: 발매 중

풀텍스처 3D 롤플레잉 게임

게임의 배경은 라인강의 깊은 곳에서부터 시작하는데 이곳에서는 보글린데, 벨군데, 프로스헬데라고 불리는 세 명의 라인강의 정령이 있다. 이들의 임무는 라인의 금을 지키는 것이다. 이 금에는 별다른 위협이 없기 때문에 세 자매는 서로 수다를 떨며 노는 데에 시간을 거의 보내고 있었다. 하지만 가 장 나이가 많은 프로스힐데는 그녀의 자매들에게 자신들에게 맡겨진 일에 더욱 충실해야만 한다고 일깨워 주곤 했다.

이곳에는 니벨하일로부터 온 추악한 난장이 알버릭이 나타난다. 그는 라인에 사는 정령 중의 한 사람을 유혹하려 했다. 그러나 벨군데가 털 많고, 더럽고, 구역질나는 난쟁이라고 모욕하고 소식을 끊어버렸다. 이에 분노한 난장이 알버릭은 금과 함께 사라져 버렸다. 이제 게이머는 낯선 세계로의 주인공이 되며 오랜 여행을 떠나야 한다. 많은 어려움에도 불구하고 게이머는 자신의 재치를 잃지 말아야 하며 또한 항상 경계해야만 한다. 그렇지 않으면 링 싸이클에 있는 많은 의문점들을 결코 풀어내지 못할 것이다. 게이머는 앞으로 산과 계곡들을 가로질러 가며 선한 것과 악한 것을 만나며 신들간의 의견 충돌을 해소하기 위해서 싸워야 한다. 이 곳에는 9개의 땅이 게이머를 기다리고 있으며 거기에는 9가지의 물건들이 숨겨져 있다. 게이머도 스스로의 지혜를 발휘하여 니벨룽의 반지를 위한 마지막 전투 이전에 귀중한 물건들을 찾아내야만 한다. 링싸이클은 바그너의 클래식 오페라에서부터 가장 파워 풀하고 환상적인 사운드 트랙을 지원한다.

에일리언 오딧세이 (Alien Odyssey)

폴리그램 (02-468-4161)

어드벤처

필립스 미디어

가격: 미정
출시일: 9월 예정

폴리그램의 처녀 진출작

에일리언 오딧세이는 폴리그램이 국내에 처음으로 진출하는 어드벤처 게임으로 단순한 어드벤처가 아닌 각 장르를 복합한 복합 장르의 게임이라 볼 수 있다.

게이머의 이름은 「사프 아발」, 「타울라」 혹성 출신으로 오랫동안 신세계와 생물체를 찾아 우주를 돌아다녔다. 게이머는 탐사 모험을 떠나 이제는 알려지지않은 미지의 혹성으로 가게 되는데...

이 혹성은 수집된 자료에 의하면 물리적, 생물학적 구성물질에 대한 사회 집단의 연구조사가 있어야만 접촉을 시도할 수 있다는 결과가 나왔다. 게이머의 임무는 이 혹성에 대한 데이터를 수집, 조사하는 것이다. 게이머는 이제 그 혹성을 조사하려 하나 이상한 힘에 의해 혹성에 불시착하게 된다. 게이머는 앞으로 게이머의 생명을 구한 가안과 함께 모험을 시작해야 한다. 앞으로 게이머는 모선으로 돌아가기 위해, 가안은 적을 물리치기 위해 비행 오토바이, 지하 갱도, 벙커 등을 통과하며 적을 제거해야 한다. 에일리언 오딧세이는 영화적 스토리의 전개와 함께 부분부분의 클리어 때마다 동영상이 나와 CD게임의 진수를 보게 될 것이다.

야화(夜話)

멀티씨티(02-510-7540)

액션

에프이(F.E)

486이상

램 8메가이상

가격: 41,000원

출시일: 9월초

게임으로 되살아나는 역사의 한 장면!

게임 전 알아야 할 사전 지식

●모든 자금의 사용은 플레이어가 직접 정한다.

●급여지급 - 급여는 중간보스와 부하들과 차이를 두며 금액은 플레이어가 직접 정할 수 있다.

●보너스 지급은 급여 지급과 동일한 방법을 사용한다.

●지역봉사 - 상납금으로 회수한 금액을 관리하는 지역의 상인들을 위해서 어떠한 일을 하는 것

●상납금 회수 - 주 1회(월요일)로 하며 플레이어가 직접 금액을 정할 수 있다.

●내분 - 조직력, 사기치, 호응도를 기준으로 일정한 수치 이하로 떨어지면 내분이 일어난다.

●급습당함 - 조직력, 방어력을 기준으로 하며 일정한 수치 이하로 떨어지면 내분이 일어난다.

●배신 - 조직력, 복종심을 기준으로 하며 일정한 수치 이하로 떨어지면 배신이 일어난다. (조직원수 감소)

●거래 - 플레이어가 물건(쌀, 소금, 금, 철)을 매매함으로써 자금을 융통할 수 있다.

●2인용일 경우 모든 일정은 보스로 선택된 플레이어가 실행한다.

스케쥴 관리 선택시 화면

일주일에 해당하는 스케쥴을 관리한다.

정보 수집 - 다른 조직에 대한 정보를 수집한다.

군자금 지원 - 독립군에게 군자금을 지원한다.

회식 - 모든 부하들을 데리고 회식을 한다.

지역 봉사 - 조직이 관리하는 지역의 발전을 위해서 일을 한다.

무술 연마 - 조직원들의 무술 향상을 위해서 무술 연마를 한다.

보너스 지급 - 특별 보너스를 부하들에게 지급한다.

스케쥴 실행 - 플레이어가 정의한 일주일간의 스케쥴을 실행한다.

다시하기 - 상위 메뉴로 돌아간다.

장비 구입 선택시

장비를 구입하거나 판매할 수 있다. 구입한 장비는 부하들에게 나누어 주어 충성심과 힘을 증가시킬 수 있다.

급여액 설정 선택시

한달간의 급여를 설정한다.

설정한 급여는 매월 1일날 부하들에게 지급된다. 많은 급여지급은 오히려 부하들을 나태하게 만든다.

상납금 설정 선택시

매월 상인들로부터 거두어들일 상납금을 설정한다. 설정한 금액은 매월 말일에 들어온다.

상납금을 높게 설정하면 상인들로부터 반발이 일어난다.

물품 거래 선택시

쌀, 금, 소금, 철 등의 물품을 구매하거나 판매할 수 있다.

매번 가격의 변동이 있으니 쌀 때 구입을 하고 비쌀 때 팔아야 한다.

야화의 첫 번째 스테이지의 대화 일부!

보스 : 이봐, 임자 지금 서울에서 몇개의 조직이 있나 ?

중.보 : 형님, 우리처럼 조직을 만들려는 아이들은 많이 있지만, 조직을 갖춘 힘 있는 조직은 역시 종로를 장악하고 있는 하야시마겠죠. 그리고 동대문에 우다마, 독립문에 쏘나기마, 왕십리에 왕십리마, 영등포에 시빽마, 서대문에 작두마 아, 그리고 엄동욱이라고 YMCA파 두목으로 하야시에 대항해 종로에 진을 치고 있죠.

보스 : 왜놈을 상대로 터를 잡은 엄동욱은 누구지?

중.보 : 엄동욱의 YMCA파는 비록 소수이긴 하지만 워낙 독종들이라서 하야시도 한수 접는다고 합니다. 그리고 그는 자기 사람은 끝까지 챙기기 때문에 부하들의 신임도 좋다고 합니다.

보스 : 음...

중.보 : 그래서 그의 밑으로 쓸만한 인재들이 많이 모이고 있다고 합니다.

보스 : 그건 그렇고......

임자!!! 아직은 초라하긴 하지만 우리도 이제 서울바닥에 얼굴은 내밀었네.... 자네 생각엔 우리조직을 키우기 위해 어디부터 공략하는 게 좋겠나?

메뉴 설명

스케줄 관리	일주일에 해당하는 스케줄을 선택한다.
장비구입	모자, 장갑, 밀가루, 외투, 신발 등의 장비를 구입한다. 구입한 장비를 부하들에게 나누어 주면 충성도, 힘을 올릴 수 있다.
급여액 설정	매달 부하들에게 지급할 급여를 설정한다.
상납금 설정	매달 상인들에게 거두어들일 상납금을 설정한다.
물품 거래	쌀, 금, 소금, 철 등의 물품을 거래한다. 시세가 매번 바뀌므로 이점을 잘 이용하면 자금을 늘릴 수 있다.
조직원 관리	현재 조직에 있는 조직원들의 동태를 파악한다.
조직 현황표	플레이어가 관리하는 조직의 세부사항에 대한 정보를 화면에 표시한다.
전체 조직도	현재 경성에 존재하는 모든 조직에 대한 정보를 화면에 표시한다.
SYSTEM	초기화면을 표시한다.

조직원 관리 선택시

현 조직에 있는 부하들을 관리한다. 플레이어는 구매한 장비를 부하들에게 나누어 주어 충성심과 힘을 증가시킬 수 있다.

조직 현황표 선택시

현 조직의 상황을 화면에 출력한다. 이 정보를 적절히 이용을 하면서 게임을 진행하면 된다.

전체 조직도

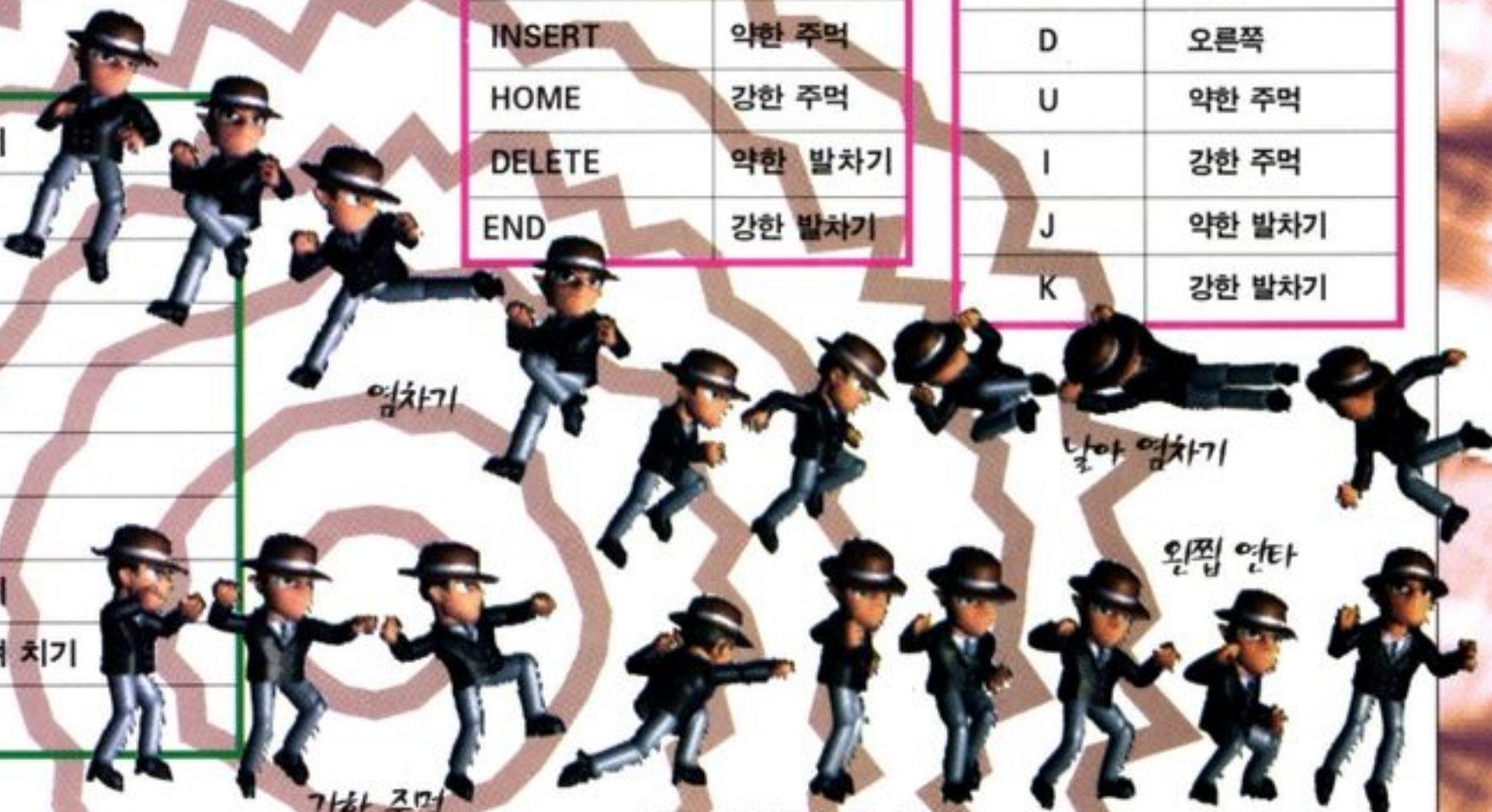
현재 경성에 존재하는 모든 조직에 대한 정보를 화면에 보여준다. 플레이어가 관리하는 조직의 위치는 기본적으로 화면에 보여진다.

야화에 사용되는 기본키

1P 키	
→←↑↓(방향키)	오른쪽, 왼쪽, 위, 아래
INSERT	약한 주먹
HOME	강한 주먹
DELETE	약한 발차기
END	강한 발차기

2P 키	
W	위
S	아래
A	왼쪽
D	오른쪽
U	약한 주먹
I	강한 주먹
J	약한 발차기
K	강한 발차기

김두한 공격키 설명

DELETE + END	약진 옆차기
END + DELETE	밀어차기
→ + DELETE	옆차기
INSERT + HOME	양훅어퍼
→ + HOME	왼 잽 연타
HOME + END	승룡권
→ + INSERT	바디체크
INSERT + DELETE	팔꿈치 찍기
HOME + DELETE	팔꿈치 돌려 치기
↓ + END	하단 차기

시라소니 공격키 설명

DELETE + HOME	회전 이단 발차기
→ + DELETE	약진 옆차기
INSERT + HOME	양훅어퍼
HOME + INSERT	회전 손등치기
→ + HOME	풀 스윙 주먹
END + DELETE	덤블링 발차기
INSERT + END	박치기
DELETE + END	제자리 공중 돌아차기
↓ + END	하단 차기

시에라사의 기대 신작 모음집

미국의 게임제작업체로 유명한 시에라가 96년, 97년 사이에 다수의 작품들을 출시한다. 시에라는 래리 시리즈를 포함한 많은 게임들을 다수 배출하고 있는데 이번 호에서는 시에라 타이틀을 살펴보기로 한다.

SIERRA

돌아온 레드바론

장 르: 비행시뮬레이션
출시일: 96년 12월 예정

전작 레드 바론의 여파를 몰아 다시한번 게이머들을 1차 세계 대전의 전장으로 몰고 갈 것이다. 특히 오리진에서 출시한 윙즈 오브 글로리에 대적할 만한 비행 시뮬레이션 게임으로 게이머들을 프로펠러 비행의 세계로 몰고 갈 것이다. 임무는 다양하게 적의 비행선을 터뜨리는 미션, 아군의 폭격기를 엄호하며 다가오는 적의 기체를 떨어뜨리는 미션 등 가지가지 다양한 변수적 요소를 넣었다. 또한 전작의 시스템은 그대로 유지시키고 그래픽이나 사운드 등 기술적인 면에서는 엄청나게 업 그레이드되었다. SVGA그래픽카드를 지원하며 사진에서 보면 알겠지만 지형 또한 상당히 리얼하게 표현되었다. 특히 유럽의 기본 지형을 토대로 했기 때문에 게이머는 실제로 유럽전선에서 싸우는 기분을 느끼게 할 것이다.

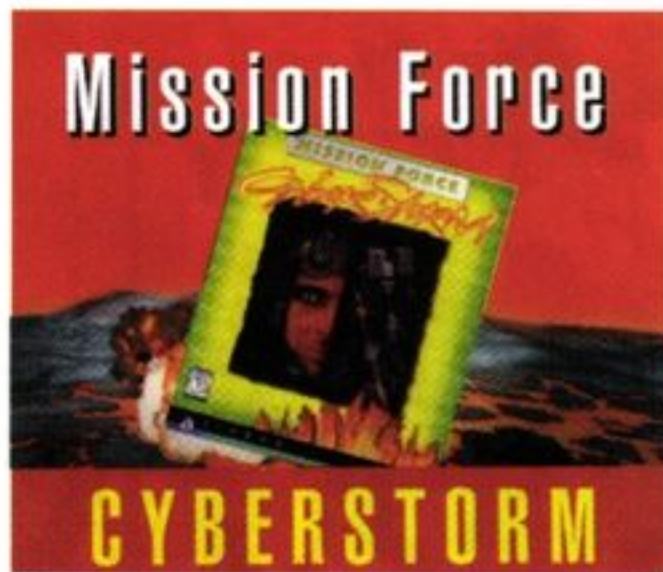
사이버 스톰

장 르: 전략시뮬레이션
출시일: 96년 7월

얼핏 제목을 들어보면 액션이나 어드벤처 게임 같이 보이지만 전략 시뮬레이션게임이다.

물론 모든 캐릭터는 미래의 로봇으로 게이머는 전술적으로 이 로봇들을 지휘해야 한다. 게이머는 26개가 넘는 로봇 캐릭터를 자신의 허크(HERC. 게임상에서 등장하는 머신)에 접속시켜 전략대로 싸우는 것이다. 전쟁을 진행하면서 주인공은 스피드, 공격력 레벨 등을 상승시킬 수 있다. 진행은 턴제이며 적의 높은 지능 때문에 다시 플레이할 가치가 충분히 있는 게임이다.

이 게임은 다시한번 미래 로봇 게임의 세계로 게이머를 끌고 들어갈 것이다.

사진에 보이는 머신이 HERC. 이 HERC를 성장시키는 것이 플레이어가 할 일이다

판타스마고리아 2

장 르: 어드벤처
출시일: 96년 12월 예정

호러 어드벤처 게임의 한 장르를 개척한 판타스마고리아는 로베르타 윌리엄즈의 소설을 바탕으로 제작된 시에라 대작 중 하나이다. 이제 다시한번 그 전설 같은 게임이 올 크리스마스에 나오는데 그것이 바로 판타스마고리아2이다. 이 판타스마고리아2는 죽음으로 밖에 해결될 수 없는 삼각관계를 보여줄 것이다. 주인공들은 화학약품의 부작용으로 인한 과학적인 피해를 입는데 이 무시무시한 형상을 가진 캐릭터의 묘사는 실사를 도입해 리얼하게 한다. 이 게임의 실사를 위한 새로운 디지털 기법인 필르밍이 곧 실시된다고 하니 12월에는 약간은 찝찝한 이 게임을 즐길 수 있을 것이다. 다만 한가지 단점이 있다면 판타스마고리아는 잔인함 때문에 국내에 수입 불가판정을 받으니 플레이를 하고자 하는 게이머는 시에라에 직접 주문해야 할 것이다.

무대뒤에서 찍은 사진. 게임에 실사도입을 위해 분장을 하는 장면

헌터-헌티드

장 르:	액션
출시일:	96년 11월 예정

현재 이 게임은 죽이느냐, 죽임을 당하느냐가 관건인 스릴러로 미국 도시의 선택된 테스트 플레이어에 한해서 테스트 플레이가 되었다. 그들은 하나같이 이 게임을 꼭 사야 한다고 입을 모아 말하고 있다. 무엇이 그들을 그토록 흥분시켰는지 알아보자. 우선 3인칭 시점에서 보이는 상대 캐릭터의 리얼한 움직임이 가장 놀랍다고 한다. 또한 캐릭터는 실리콘 그래픽스사에서 디자인 렌더링된 캐릭터라고 하니 과연 그 캐릭터에 관심을 아니 가질 수 없을 것이다. 또한 움직임은 모두 모션 캡쳐되어 있어 아주 리얼한 플레이 환경을 조성해준다. 이들은 생존을 위해서 싸우는 것인데 제작팀에서는 이러한 배틀에 버라이어티를 주기 위해 많은 종류의 무기를 사용할 수있게 재검토하고

사이버 글래디에이터

장 르:	대전 액션
출시일:	96년 10월 예정

PC로 파이팅 액션이라...?

사이버 글래디에이터는 이러한 선입견이 무색하다는 것을 증명할 것이다. 플레이어는 로봇끼리의 대전을 벌이며 서로의 로봇을 부수는 것이 목적인데 얼핏 보기에는 단순한 대전 액션처럼 보이지만 시에라는 절대로 단순한 액션은 아니고 아주 특별한 그 무언가가 있다고 주장하고 있다. 발표는 하고 있지만 크리스마스 이전에 발매된다고 한다.

뉴 시버 미스터리

장 르:	퍼즐
출시일:	97년 2월 예정

게이머는 아리조나주의 사이클론에서 게이머를 기다리고 있는 친구를 만나는 것이 목적이다. 물론 쉽게 만날 수 없고 그를 찾아야 한다. 사람들의 말에 의하면 그가 몇몇 사람들과 함께 마을에서 사라졌다고 한다. 이러한 미스터리를 해결하기 위해서는 게이머의 잦은 마우스 움직임이 필요할 것이다. 구체적으로는 뮤직비디오의 숨겨진 메시지를 해독해야 하고 마을의 비밀 또한 파헤쳐야 한다. 클리어하기 위해선 마을의 점장이인 카치나스와도 친밀한 관계를 유지해야 한다. 마을의 재앙을 막기 위해 다크클라우드의 정체도 밝혀내야 한다. 쉬버는 전체적인 분위기가 음산하기 때문에 게이머는 7번째 손님 이후 새로운 형태의 호러 퍼즐 게임을 즐길 수 있을 것이다.

쉬버의 새로운 캐릭터

로드 오브 리얼름 2

장 르:	액션
출시일:	96년 11월 예정

전작은 PC를 가지고 있는 게이머라면 다 알고 격찬을 받았다. 그 후속작이 제작중이라는 뉴스를 입수했다.

게이머는 영국의 작은 왕국을 다스려야 한다. 군대를 키워야 하기도 하고 현명한 정치를 해야 하고 성을 새로 짓는 등 여러가지 정책을 펴야 한다.

2에서는 SVGA 그래픽도 지원하고 향상된 애니메이션도 보여준다고 한다.

배틀은 리얼타임 배틀이라고 하니 전작보다는 시스템적이나 시각적으로도 나은 게임이 될 것 같다.

리얼타임 배틀의 진수

만트라! 대작 컨버전으로 PC 시장 정벌

한동안 잠잠했던 만트라가 대작들을 한글화 및 컨버전하여 국내 PC 게임업계에 돌풍을 일으키고 있다. 『브랜디쉬』를 필두로 내년 어린이날 전후 발매될 예정인 『프린세스 메이커3』, 윈도 95용 『이스 5』와 연말에 출시될 『영웅전설3』, 그리고 『영웅전설4』는 내년 3월경 등을 목표로 현재 주로 일본의 대작들을 컨버전 중이다. (주) 쌍용을 통해 대부분의 작품들이 출시될 예정이다. 이번에 공개하는 사진들은 원작이나 개발 중인 것으로 실제 작품과는 다를 수 있다.

이스Ⅴ (YSⅤ)

제작사:	일본 팔콤
가 격:	미정

이미 슈퍼컴보이로 발매되어 그 게임성을 입증받은 작품으로 「이스」 시리즈의 최신작이다. 앞서 이야기한 것처럼 윈도95로 컨버전 되어 내년경 출시될 예정이며 물론 한글화되어 출시된다. 전편에 비해 늘어난 마법 시스템과 지형의 높낮이가 충실하게 표현되어 있어 한층 게임의 재미를 더하고 있다.

스토리 라인

주인공 아돌이 여행 속에서 흘러 들어온 곳은 바로 항구마을이다. 마을의 술집에 있는 벽보에는 그 마을의 실력자가 모험가를 구하고 있다는 내용이 쓰여져 있고 때마침 이를 본 아돌은 그 실력자를 찾아가게 된다. 그 실력자는 마을 사람들의 평화를 위해 고대의 무시무시한 힘과 관련된 여러개의 크리스탈을 모아 달라고 부탁을 한다. 이렇게 이스의 또다른 모험은 시작된다.

영웅전설3와 영웅전설4

제작사:	일본 팔콤
가 격:	39,600원

영웅전설 시리즈는 국내에서도 이미 1과 2가 발매되어 좋은 반응을 불러 일으키고 있는 작품이다. 이번 챔프에서는 RPG 게임 메이커로 유명한 일본의 팔콤이 최근 발매한 「영웅전설4」에 관해 간략히 소개하도록 한다.

「영웅전설4」의 무대는 전작인 「영웅전설3」에서 줄리오와 크리스 등이 활약했던 티라스일의 서쪽 가가부의 서부이다. 보레어스 지구와 노토스 지구, 듀시스 지구의 3지구로 이루어진 이 지역은 대대로 엘 필딘 왕가가 다스려 왔지만 그다지 통치력이 미치지 못하는 것이 사실이다.

그것은 태고로부터 이 지역에 전해내려오는 신화의 영향 때문인데 그 신화는 일찌기 인간이 지상에 생겨날 그즘에 발도스 신과 옥톰 신의 두 신이 하늘에서 싸움을 벌이고 그 영향을 받아 엘 필딘 왕국에서는 두 신을 신봉하는 사람들로 나뉘어 계속 싸워온 것이다. 이 두가지 종교세력의 대립은 「신들의 싸움」이 시작될 때 같이 시작되어 계속 커져만 가서 왕가에서도 이를 탄압하기 보다는 보호해야할 정도로 그 힘이 커졌다. 그러던 가운데 가가부력 9세기경에 옥톰파의 무장신도들이 발도스 신전을 습격하는 사건이 일어났다. 이 사건을 계기로 하나의 영웅전설이 막을 열게 되는 것이다. 주인공과 동료들은 이 두 신들의 싸움 사이에서 새로운 모험을 즐기게 된다.

브란디쉬1 (Brandish1)

제작사: 일본 팔콤
가 격: 39,600원

이미 발매중이며 현재 일본에서도 「브랜디쉬 VT」등의 시리즈가 계속 제작 중인 인기작이다.

스토리 라인

드래곤의 수호를 받는 비톨이라는 작은 나라가 있었다. 도시의 중앙에는 세상의 평화를 상징하듯 거대한 탑이 서 있으며 먼 태고적 부터 존재하는 탑을 에워싸고 도시는 만들어 졌고 그곳에 사는 사람들은 누구나 활기찬 얼굴이었다.

그러나 여기에 비밀스런 야망을 품은 한 사람의 왕이 있었다. 그는 바로 시간의 방 비스탈로 그는 한 지방에 국한된 권력에 만족하지 않고 자신의 세력을 넓힐 꿈을 꾸고 있었던 것이다. 어느날 전부터 왕의 비밀스런 명령에 의해 탑을 조사하고 있던 조사관이 한권의 책을 탑으로부터 가지고 돌아왔다. 곧바로 왕은 그 책에 있는 고대 문자의 해독을 명하였다. 하나하나 그 내용이 밝혀지기 시작하면서 해독을 하고 있던 학자들로 부터 불안에 떠는 목소리가 높아졌다. 고대문자로 쓰여진 그 책에는 가공할 힘의 비밀이 적혀 있었던 것이다.

"비톨의 수호신인 드래곤과 그 모든 힘의 근원은 탑의 정상에 존재하니 그 힘의 근원을 손에 넣는 자 모든 것을 손에 넣을 것이다." 왕의 마음 속에 숨겨진 야망은 그 힘을 손에 넣어 절대적 권력을 자신의 것으로 하려고 했다. 드디어 그 계획이 실행되고 비밀리에 조직된 왕의 군대는 탑을 포위하고 수호신인 위대한 드래곤에게 칼을 향했다.

드래곤은 압도적인 병력 앞에 쓰러지고 비스탈왕이 힘의 근원에 닿으려는 순간 드래곤은 자신의 생명을 버리면서 최후의 힘을 끌어 내어 버린 것이다. 통제를 잃은 거대한 힘은 비스탈 왕을 저주하여 왕의 모습을 사악한 물체로 바꾸었고 하룻밤새 탑과 그 주위의 도시와 사람들까지도 모두 땅 속으로 깊히 가라앉아 버렸다.

그로부터 1000년의 시간이 흐르고 지금 지상의 사람들에게는 완전히 잊혀져 버린 저주받은 왕과 잃어버린 도시가 아무도 모르게 땅 속 깊은 곳에서 지상의 빛을 찾는 기분 나쁜 태동을 시작하고 있는 것이다.

전투 방식

앞에 적이 나타나면 자동적으로 전투 태세에 돌입하며 주인공은 우선 방어의 자세를 취하고 있다. 적을 공격하려면 마우스의 왼쪽 버튼이나 커서의 위쪽 키를 누르면 된다.

전투의 포인트는 타이밍이다. 섣불리 적을 먼저 공격하거나 적의 공격을 막은 후 너무 늦게 반격을 하면 적에게 당할 위험성이 높다. 적의 움직임을 잘 읽고 좋은 타이밍에 공격을 하는 것이 중요하다.

프린세스 메이커3-꿈꾸는 요정

제작사: (주)만트라, 일본(유)나인라이브스
가 격: 미정

국내에서도 인기를 모았던 「프린세스 메이커의」시리즈의 최신작이 드디어 발매예정되었다. 이번에는 윈도95 버전으로 주식회사 만트라와 일본의 NINELIVES Inc.의 공동 개발로 내년 여름경 발매될 예정이다.

PS판에서의 변환점.

- 그래픽 모드가 320 * 240, 32,768컬러 모드에서 640 * 480, 32,768컬러의 고해상도로 바뀌게 된다. 이로써 보다 섬세하고 깨끗한 그래픽을 보여줌은 물론 PS용에서 약간은 답답하게 느껴지는 배경화면이 메뉴나 인물 등에 가려서 한눈에 안들어오는 문제 등이 해결된다. 또한 화면 디자인과 게임 시스템도 일신하여 PC다운 쾌적한 게임 환경을 제공하게 될 것이다.

플레이스테이션용과는 달리 이벤트 부분에는 약간 손이 갈 예정이다. 점수로만 표시되던 테스트 결과들이 눈에 보여지는 어떠한 결과로 나타나는 등 보다 섬세해진다. 또한 다수의 이벤트가 추가되며 엔딩도 추가된다. 현재 PS용의 엔딩수는 총 59가지(마무리 과정에서 몇가지가 더 추가될 가능성은 있다). PC용에는 이에 추가되어 약 70여가지의 엔딩이 준비된다.

또한 성우들을 대거 기용하여 PS용과 마찬가지로 다양한 성우들이 등장한다. 딸의 목소리는 물론 딸을 보살피는 하인요정(?) 우즈와 아르바이트 가게들의 주인 목소리등 상당부분의 대사가 생생한 목소리로 출력된다.

프린세스 메이커에 관한 나인라이브스와 만트라의 계약

주식회사 만트라와 유한회사 나인라이브스는 현재 『프린세스 메이커3 -꿈꾸는 요정』의 윈도95 판을 공동으로 제작한다. 윈도95판의 프로그래밍은 100% 주식회사 만트라에서 하며 원화의 제공은 유한회사 나인 라이브스에서 한다. 게임에 쓸수 있도록 그래픽을 결정, 변환, 가공하는 것은 주식회사 만트라에서 행한다.

이벤트의 추가 및 품질의 체크, 시나리오의 변환은 양사가 함께 상의, 처리하며 세계시장 판매에 대한 권리는 양사가 공동으로 소유하며 합의에 의해 판매한다.

귀천도 (The Gate of Destiny)

장 르	어드벤처
제작사	I2

귀천도 이렇게 만들어진다

게임 「귀천도」란 귀천도 프로젝트의 일환으로서 영화, 영상자산을 활용한 멀티 엔터테인먼트 프로듀싱 시스템이다. 이는 영화, 영상자산을 근본으로 극화(만화)와 음반도 동시에 제작된다. 젊은 영화인, 젊은 음악인, 젊은 게임 제작사가 한자리에 모여 구세대적인 고정관념에서 탈피하여 젊은이다운 젊고 신선한 프로젝트를 만들자는 취지하에 출발된 것인만큼 매우 기대되는 작품이 아닐 수 없다.

게임 제작업체 아이 투, 아브라 삭스의 김현택, 이경영, 정초신, 「The Blue」의 제작자 서영진, 김민종 그리고 이현세...

게임의 유통과 제작지원에 게임과 멀티미디어, 숭의 여자 전문대학교 전자계산과 컴퓨터 게임 제작연구실과의 산학협동 등 모든 사람들이 함께 힘을 모아 「귀천도」를 완성시켜 가고 있다.

게임 귀천도는 모든 그래픽이 3차원으로 제작되며 게임 화면 역시 3차원 리얼타임 렌더링 기법을 사용한다. 또한 기존에 볼 수 없었던 내용상의 다중성이 아닌 기법상의 다중성을 강조한 신선한 장르의 게임이다. 즉 어드벤처 형식에 롤플레잉적인 멀티시나리오를 바탕으로한 3차원 대전 액션이 첨가됨으로써 서로 다른 제작기법이 하나의 장르로 탄생되는 것이다.

우리나라의 역사를 게임화!

게임 귀천도의 가장 큰 특징은 내용에 있다고 볼 수 있다. 많은 사람들은 고대 문명에 관하여 이야기할 때 우리나라의 역사는 거의 입에 올리지 않는다. 이는 놀이문화뿐만 아니라 역사의 가치관까지도 식민지화 되어버렸다는 증거가 아닐까?

젊은 영화인 '이경영'씨는 이렇게 말한다. "현재 우리 영화가 처해 있는 상황과 한국 게임시장의 실정은 하나도 다를 바 없다. 수입영화중 무슨무슨 영화를 보지 않았다면 문화생활에서 뒤쳐진 사람으로 오인받기 십상인 시대임을 인정해야 한다. 나름대로 우리나라 영화를 살리기 위한 수많은 사람들의 노력은 바로 이런 현상 때문에 수포로 돌아 가는 것이 아닌가? 이에 우리 영화와 우리 게임이 피와 땀으로 어울어져 세계의 정상을 위해 함께 노력해야 한다"

귀천도는 순수한 우리나라의 역사를 바탕으로 시나리오가 씌여졌으며 본게임의 내용에는 독특한 사상(세계관)이 들어 있다. 기존 의 게

임 제작방식은 소설이나 영화를 그대로 제작하는 것이지만 게임 귀천도는 시나리오 구성 방식부터 다르다. 영화를 활용하되 상호 보완성을 유지하고 연계성 있는 내용으로 만들어지며 한국의 역사를 토대로 여러 고증된 자료를 통하여 제작되므로 탄탄한 구성력과 기획력이 기대되는 작품이며 여러 가지 그래픽 제작툴을 활용하여 탁월한 특수효과 및 렌더링 질감으로 국내 PC게임의 새로운 장을 펼칠 것이다.

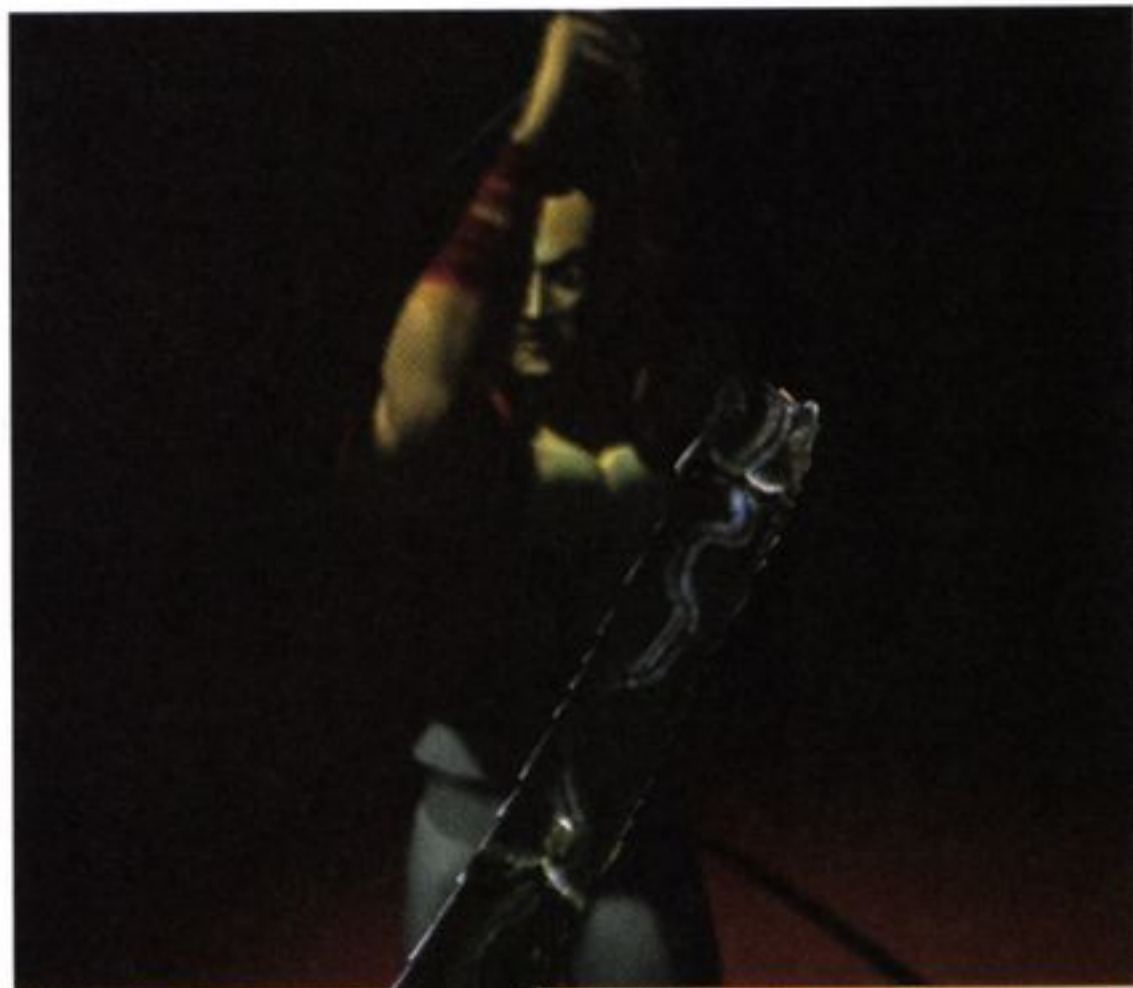
현재 개발 상황은

가장 중요한 부분은 3차원 폴리곤 엔진부분이다. 메인 엔진은 어드벤처 모드 엔진과 대전모드 엔진의 2파트로 나뉜다. 어드벤처 부분의 엔진은 모두 완성되었으며 대전 부분의 엔진 역시 거의 완성 단계에 있다. 현재 게임 귀천도에 쓰일 폴리곤의 성능은 초당 3만개

(초당 18프레임)의 폴리곤을 처리하며, 초당 3만 폴리곤을 기준으로 할 때 80486/66CPU에서는 초당 10프레임, 586 시스템에서는 초당 18프레임을 지원한다. 이처럼 시스템에 따라 속도의 차이는 보이지만 고급기종 사용자 및 중급기종 사용자들의 편의를 최대한 살린 것이 특징이다.

이 엔진은 리얼타임 렌더링(Texture Maping)은 물론 리얼타임 렌더링된 오브젝트에 투명도를 자유자재로 조절할 수 있으며 그러드 쉐이딩과 퐁쉐이딩, 플랫을 지원하며 매핑 소스와 폴리곤 오브젝트 데이터간의 모핑도 가능하다. 그리고 한 화면에 여러개의 상을 띄울 수 있는 멀티 뷰 기능 역시 가능하다. 해상도는 320X200모드부터 1280X1024까지 지원되며 칼라는 Hight Color(6만5천)를 기본으로 지원한다.

어드벤처 모드의 뷰 방식은 쿼터 뷰 방식을 채택했으며 사용자의 조작에 따라 자유롭게 움직일 수 있다. 카메라 설치 역시 제한 없이 설치할 수 있다. 사운드는 제네럴 미디, WAV, MOD(4채널)등 모두를 지원하고 특기할 사항은 효과음은 3차원 입체사운드를 지원하여 현장감과 박진감을 함께 선사할 것이다.

비주얼 부분의 동영상 역시 자사의 고유 포맷을 개발하여 초당 30프레임을 320모드에서 플레이시킬 수 있다. 이 동영상 플레이어는 두가지 포맷이 있는데 A플레이어는 저해상도용이며 B플레이어는 고해상도용 즉 320모드 이상의 모드일 경우 640모드에서 6만5천 칼라를 지원하도록 제작되었다. 전체적인 게임 구성은 어드벤처 부분에서는 문제를 풀기 위해서 아이템의 습득, 대화, 퍼즐 그리고 스테이지 이동이나 기타 부분에서 발생되는 이벤트로 인한 대전 액션으로 구성되어 있다.

영화로 제작되고 있는 「귀천도」의 한장면

게임의 무대는 정조시대

게임의 주요 캐릭터는 정조의 호위 무사이며 당대 최고의 본국검법의 달인 우운검과 일본 애도 막부 시대 도꾸가와(德天)가에서 사용하던 세잎 접씨꽃무늬와 황가(皇家)의 문장인 금빛 국화 문양(菊花文樣)을 사용하는 쇼군(將軍)의 무술 사범 다다까즈(가칭), 다다까즈의 수제자이자 다다까스가(家)의 문사 하쿠슈와 무사 간죠 등이다. 문사 하쿠슈는 귀천성(歸天星)의 움직임이 조선에서 시작됨을 읽고 다다까즈에게 말한다. 이는 곧 그 나라의 빛이며 운명적인 문이 열리게 되는 것을 상징하는 것이며 이를 알게된 일본은 조선의 하늘에 열리는 운명의 문을 없애기 위한 음모를 꾸민다.

조선에서는 궁중 역관이 천문(天文)을 읽고 이것이 천기(天氣)이며 운명의 문임을 알면서 누설하고 만다. 귀천성(星)이란 바로 귀천검(劍)과 귀천금(琴)! 이를 지키기 위한 자와 뺏기 위한 쫓고 쫓기는 숨막히는 전쟁이 펼쳐진다.

유틸리티 강좌

바이러스

바이러스의 종류는 알려진 것외에도 최근 들어 신종 바이러스가 계속 검출되고 있다. 일단 바이러스는 찾기 보다는 자기만의 예방책을 써서 바이러스에 걸리지 않도록 주의해야 할 것이다. 이번 호에는 바이러스의 예방법과 IBM PC가 아닌 매킨토시의 바이러스도 알아보기로 한다.

컴퓨터 바이러스의 예방법

컴퓨터 바이러스를 완전히 치료 및 예방한다는 것은 거의 불가능한 일이라 볼 수 있다. 대중적으로 자신의 PC를 가지고 있는 유저들은 Autoexec에 검색 프로그램을 넣고 하는 경우가 있다.

1. 다른 사람이 부팅해서 사용하던 시스템은 꼭 전원을 끈 후 다시 정상적인 자신의 부팅 디스켓으로 부팅(cold booting)해서 사용하고, 특히 전산실이나 컴퓨터 학원 등의 공용 컴퓨터로서 하드 디스크를 갖고 있는 시스템에서는 하드 디스크 자체가 감염되었을 가능성이 크므로 하드 디스크로 부팅하지 말고 꼭 자신의 깨끗한 플로피디스켓으로 부팅하길 권장한다. 또한 하드디스크가 있는 개인 컴퓨터는 반드시 하드 디스크로 부팅한다.

2. 디스크를 정기적으로 백업(back-up)해 둔다.

백업을 한달에 한번 이상 정기적으로 하는 것이 좋다. 바이러스에 의한 피해가 있을 때는 바이러스를 완전히 제거한 후 감염되지 않은 상태에서 백업을 하여야 한다. 특히 요즘은 CD RECODER가 많이 보급되어 있기 때문에 20,000원이하의 돈으로 자신의 시스템을 백업해두는 것도 좋다. 또한 백업 당시에 바이러스가 감염되어 있을 경우, 이때 백업하면 나중에 시스템내의 바이러스를 모두 제거해도 백업 디스크 속에서 숨어 있다가 다시 재발하게 된다.

3. 프로그램 디스크 (특히 도스 디스크, bootable 디스크)에는 쓰기 방지탭(write protect tab)을 붙이는 것이 좋다.

4. 정상적인 원본화일은 쓰기 방지탭을 붙여서 시스템에서 분리하여 보관하고 복사본을 사용하며 가끔씩 원본과 화일크기 등을 비교한다.

5. 새로운 디스켓은 대리점이나 믿을 만한 업체에서 구입한다(무료로 제공되는 소프트웨어(공개 프로그램)나 무단 복제 프로그램은 가능한한 사용하지 않는 것이 좋다)

6. 새로 구입한 디스켓이나 프로그램은 즉시 바이러스 감염 여부를 검사한다. 검사 및 치료할 수 있는 프로그램으로는 안철수 씨가 개발한 〔백신 V3〕로 프로그램을 검사하면 국내에서 알려진 바이러스가 존재하는 지를 검사한 다음에 〔VIRUSCAN〕으로 확인한다. 단 〔VIRUSCAN〕에서 바이러스라고 진단한 것 중에는 실제로 바이러스가 아닌 것도 있다는 사실을 염두에 두어야 한다.

7. 새로 구입한 프로그램에 관한 검사는 가능한 한 하드 디스크가 없는 시스템에서 실시한다.

8. 의심스러운 프로그램은 처음에 길이를 확인하고, 사용할 때마다 그 길이를 점검한다. 특히 사설 BBS에서 다운로드한 화일일 경우에는 디스켓에 담아서 화일 사이즈를 기입한 다음 테스트하는 동안 화일크기가 변경되었는지 확인한다.

9. 컴퓨터 메인 시스템(Main system)이나 네트웍(Network)의 이용에서 관계자 이외에는 사용을 통제하며, 특히 하드디스크가 있는 시스템을 여러사람이 공동으로 사용할 경우에는 사용자들을 잘 교육시킨 후 사용하게 한다.

10. 바이러스 백신 프로그램을 사용하여 정기적으로 테스트한다.

11. 여러가지 예방조치에도 불구하고 바이러스에 의하여 데이타가 손상되었다고 판단되고 자기 능력

으로는 도저히 복구하기 힘들다고 생각될 때는 더 이상 다른 조작을 가하지 말고 전문가에게 그대로 가져가 의논한다.

12. 모든 COM과 EXE 화일을 읽어 내기만 하는 화일(read only file)로 만들어 둔다.

13. FLUSHOT PLUS를 실행시킨 다음에 새로운 프로그램을 시험해 본다.

백신(Vaccine) 프로그램

유저들이 백신을 치료기능과 예방기능을 올바르게 알고 사용했을 경우 바이러스의 안전한 퇴치는 이루어 질 것이나 그렇지 못할 경우에 백신 효능은 그만큼 약화되기 때문에 이는 올바른 백신의 사용법이 되지 못하므로 바이러스 예방책과 더불어 치료방법이 필요하다.

백신 프로그램의 기능

바이러스 존재 검사

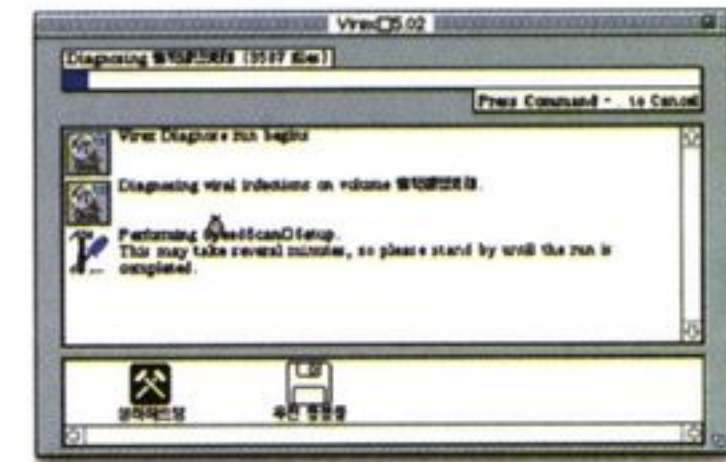
1. 이미 잘 알려진 바이러스가 있는지 검사한다.
2. 프로그램내에 이상한 단어나 문장(예: virus, kill, dungeon, goodness 및 욕 등)이 있는지 검사한다.
3. 프로그램내에 하위 레벨의 디스크 쓰기 루틴 등의 코드가 있는지 검사한다.
4. 이미 인식한 프로그램 화일 리스트 이외의 새로운 프로그램 화일이 있는지 검사한다.
5. 사용을 허가한 램상주 프로그램의 리스트를 작성하여서 이외의 프로그램이 상주하는 지를 검사한다.

바이러스 증식 방지

1. 화일들의 속성(attribute)을 읽기전용(read only) 상태로 만든다.
2. 디스크 화일들에 대한 체크썸(check-sum)을 기록해둔 후 이것과 실행 프로그램의 체크썸을 수시로 비교하여 서로 다르면 실행을 중단시킨다.
3. 파괴적인 행동에 대한 보호
   (1) FAT를 복사해 둔다.
   (2) CMOS 내용을 복사해 둔다.
   (3) 하드디스크의 포맷팅 횟수를 줄인다.
4. 백신 프로그램을 사용할 때의 주의점

대부분의 백신 프로그램은 램상주 프로그램이므로 한글 램상주 프로그램과 더러 충돌이 일어나며 시스템의 속도를 떨어뜨리고 포매팅도 자유롭게 하지 못하며 새롭게 프로그램을 작성한 후 미처 등록하지 않은 채로 사용하면 바이러스로 오인한다.

매킨토시(Macintosh) 컴퓨터

특이하긴 하지만 매킨토시 같은 경우 일반 유저들보다는 주로 기업체나 그래픽 디자이너들이 많이 쓴다. 매킨토시 바이러스 같은 경우 많이 알려지지 않았지만 참고적으로 알아두도록 하자.

3월 2일 평화(Peace) 바이러스(맥매거(MacMag) 바이러스)

3월 2일 평화 바이러스는 양성 바이러스이

네트웍 시스템 (Network System) 에서의 바이러스

1) 크리스마스 메시지(Christmas Message) 바이러스

벌레 프로그램의 일종으로 시스템 메모리 내에 자신을 복제하여 메모리를 전부 채우고 시스템 네트웍에 관련되어 있는 모든 터미널에 퍼뜨려서 터미널 사용자들의 전자 사서함을 보려고 하면 크리스마스 축하 메시지와 트리(Tree)가 출력된다. 이 때 아무 키나 누르면 메시지와 Tree가 지워지게 되는 것이다. 87년말 서독의 한 대학생이 만든 것으로 87년 12월에 그가 사용하던 네트웍과 컴퓨터를 통하여 순식간에 다른 네트웍에까지 확산되었다. 그 결과 IBM의 국산 통신 네트웍까지 감염되는 사태가 발생했으며 약 350,000대 정도의 터미널들이 감염되기도 했다. IBM내에서는 이러한 일이 발생한 것은 처음 있는 일이라고 한다. 이 바이러스는 데이터에 손상을 주지는 않았지만 네트웍의 운용 속도를 크게 떨어뜨려 그 위력이 네트웍에까지 미칠 수 있다는 것을 보여 주었다.

2) 버클리 유닉스(Berkeley Unix) 바이러스

88년 11월 미 국방성의 네트웍들인 ARPANET, MILINET, NSF 등에 침입하여 핵무기 연구기관, MIT, 코넬 , NASA(미 항공 우주국), 하버드 대학, 스탠포드 대학으로 확산되어 여기에 연결되어 있는 전 컴퓨터의 10%를 감염시켰다. UNIX의 버클리 버전에만 감염되며 전자 사서함을 통하여 다른 시스템을 감염시킨다. 이 바이러스의 특징은 기존의 MS-DOS 바이러스 사용자의 [DIR]이나 [TYPE] 등의 명령을 줄 때에만 다른 화일이나 디스크를 향해 동작시키는 데 바이러스 스스로 상대방을 알아내면서 시스템을 감염시킨다.

지만 그 여파는 대단했다. 왜냐하면 이 바이러스는 공개 소프트웨어나 불법복사를 통하여 퍼진 것이 아니라 유명한 소프트웨어 회사의 상업용 프로그램을 통하여 전파된 첫 바이러스이기 때문이다. 이 바이러스는 처음에는 공개 소프트웨어속에 몰래 숨어 있었다. 이것은 애플(Apple)사가 아직 발표하지 않은 제품들에 대한 거짓 내용이 들어 있는 하이퍼 카드 스택(Hyper Card Stack)이었다가 곧 다른 게임 프로그램 등에 감염되었다.

마이크로 마인드(Micro Mind)의 사장인 마크 캔터는 몬트리올의 매킨토시 사용자 모임에 참석했을 때 우연히 이 게임의 프로그램을 가지고 회사로 돌아왔다. 마이크로 마인드사는 〔Page Maker〕로 유명한 앨더스(Aldus)사의 프로그램을 출하 전에 테스트해 주는 회사였다. 마크 캔터는 게임 프로그램을 실행시켜본 후 부주의하게도 바로 앨더스사의 새로운 그래픽 패키지인 〔Free Hand〕를 테스트했다. 그는 아무런 의심도 하지 않고 이 프로그램을 앨더스사에게 돌려 주었고 마이크로 마인드사는 이것을 수천장 복사하여 출하했다. 결국 나중에 이 사실을 안 앨더스사는 5000장 정도의 프로그램을 급히 회수했지만 일부는 이미 다른 사용자들에게 넘어간 뒤였다. 앨더스사는 대단한 손실을 입고 모든 프로그램의 개발과정을 외부로부터 완전 격리하는 조치를 취했다. 또한 이것은 미국의 유명한 BBS인 Genie, CompuServe 등에도 침입하여 사용자들의 디스크를 감염시키기도 했다.

스코어 바이러스

스코어 바이러스는 88년 2월에 처음 공식 보고되었으며 매킨토시바이러스중 가장 널리 퍼진 악성 바이러스로 제너럴 모터스(GM)의 자회사인 EDS에서 처음 발견된 후 미 하원, NASA(미 항공 우주국), 애플(APPLE)사, 보잉(Boeing)사 등이 이 바이러스의 침입을 받은 것으로 알려져 있다. 우선 이 바이러스에 감염이 되면 며칠간 잠복한 후 자기 복제하도록 설계되었다. 이 잠복기간이 지난 후에는 사용자가 정보를 화일에 저장하려는 경우, 바이러스가 이를 방해하며 30분 후에는 시스템내의 모든 화일을 파괴시킨다. 스코어 바이러스의 진단을 위해서는 〔INTERFERON〕이라는 프로그램을, 치료를 위해서는 〔FERRET〕라는 프로그램을, 예방하기 위해서는 〔VN-TIVIRUS〕라는 프로그램이 각각 무료로 공급되고 있다. 특히 이 바이러스는 맥 드로우(Mac Draw) 화일들을 손상시킨다.

nVIR 바이러스

이 바이러스는 특이하게 3가지의 특징이 있다. 첫째가 맥토크를 선택하면 〔Don't Panic〕이라 하며 두번째는 시스템 폴더(System Folder)내의 임의의 화일을 삭제하고 마지막으로는 단순히 비프(beep)음만 낸다.

몽키 온 백(Monkey-on-Your Back) 바이러스

바이러스 이름에 나타나 있듯이 원숭이가 화면에 나타나서 재주를 부리다 점프를 하는 순간에 다른 곳에 있는 프로그램에 바이러스 자신을 복제한다.

국내에서 제작된 바이러스

4월 24일(April 24th) 바이러스

1) 발견자 : ?

2) 출 처 : 한국산(94년 04월 최초 발견)

3) 종 류 : 화일 바이러스(COM, EXE 파일단, V3.COM, V3RES.COM, COMMAND.COM, SCAN.EXE, CLEAN.EXE, VSHIELD.COM 제외) 상주형(실행때 감염), 기생형 (COM 은 1587, EXE는 16의

부트 바이러스의 감염여부를 확인하기 위해서...

일부 바이러스 검색시 특히 V3.COM 검색시 이런 메시지가 많이 뜬다.

[probably infected with unknown computer virus]

이 경우는 바이러스가 아닐 수 있기 때문에 플로피로 부팅해 SCAN 으로 다시 한 번 재검색해본다.

플로피 감염시 확인법

1. A에 바이러스에 감염된 디스크를 넣고 DEBUG.EXE 를 실행한다.

2. 입력 방법

A:/〉DEBUG 혹은 C:/〉DEBUG

--〉 C: 드라이브로 들어갈 수 있을 때

-l100 0 0 1 --〉 A에서 부트 바이러스를 읽어들인다

-nBoot.com --〉 화일 이름

-rcx

:200--〉 화일 길이 지정 512 바이트

-w--〉 Boot.com 라는 파일에 바이러스를 심는다.

DIR 하고 BOOT.COM 이 있으면 된다.

이렇게 하기 위해서 반드시 깨끗한 플로피 디스크로 부팅해야 한다.

왜냐하면 일부 부트 바이러스의 경우 감염여부 등의 위해서 부트를 읽으면 원래의 내용을 보여주어서 백신이나 사용자를 속이기 때문이다. 또한 부트 바이러스는 대부분의 경우 화일에는 전혀 해가 없다.

배수후 증가)

4) 증 상 : 4월 24일에 실행되는 파일을 실행 시켜준 후 사용중인 디스크를 포맷한다. 또 하드를 포맷하려고 했으나 버그로 하드는 포맷하지 못한다. 7월 23일에는 실행될 때 원래 화일이 실행된 후에 그 화일을 지워버린다. 램상주 30분후 화면의 일부를 올리고, 속도를 떨어뜨린다.

5) 검사법 : SCAN 에서는 예루살렘 변형, V3RES 166

6) 기 타 : 예루살렘의 변형이다.

CMOS 파괴 (CMOS Destruction) 바이러스

1) 출 처 : 한국산(94년 04월 최초 발견)

2) 종 류 : 부트 바이러스(플로피, 하드의 파티션) 비은폐형

3) 증 상 : 디스크를 읽을 때 시간을 이용, 확률을 내서 CMOS 의 내용을 변경하여 디스크를 인식 못하게 한다고 한다. 원래 부트의 내용을 저장하지 않는다(원래 부트 없이 자체적으로 부팅할 수 있다).

5) 검사법 : SCAN 으로 검사시 GenB , V3RES 166

한국산 이방인 (Korean Stranger) 바이러스

1) 발견자 : ?

2) 출 처 : 한국산(94년 04월 최초 발견)

3) 종 류 : 화일 바이러스(COM, EXE 파일)

상주형(실행, 오픈, 이름 변경, 속성 변경)

기생형(COM 은 709, EXE 는 512 의 배수가 된 후 709 증가)

4) 증 상 : 다수의 386, 486 시스템에서 감염된 EXE 파일을 실행하면 다시 부팅되어 버리거나 정지한다. 내부를 보면 〔I am a Stranger in KOREA...〕라는 말을 볼 수 있다. 특정 길이 이상에만 감염되는 데 V3와 V3RES 는 이 길이 보다 작아서 결과적으로 감염되지 않는다.

5) 검사법 : SCAN 2.00 에서 Enemy, V3RES 166 에서 Korean Stranger VK 88 과 함께 SCAN

6) 기 타 : 이방인의 변형으로 한국변형 이방인이 더 어울릴 것 같다.

좋은 날(Nice Day) 바이러스

1) 발견자 : ?

2) 출 처 : 외국산(국내에서는 94년 4월 최초 발견)

3) 종 류 : 부트 바이러스(플로피, 하드의 파티션) 은폐형(플로피만)

4) 증 상 : 하드의 경우 원래 파티션을 저장하지 않는다.

5) 검사법 : SCAN 에서 GenB, V3RES 166, VK 88 과 함께 SCAN

6) 기 타 : 좀도둑의 변형이다. 그런데, 좀도둑의 외국의 스텔스 바이러스의 변형이라고 한다.(안철수씨께서) 따라서 좀도둑은 외국산일 것이다. 또 좀도둑도 임의로 지은 이름이라고 한다.

저주-C (Curse-C) 바이러스

1) 발견자 : ?

2) 출 처 : 한국산(94년 4월이나 5월달에 발견된 것으로 추정)

3) 종 류 : 화일 바이러스 (COM, EXE 단, 특정 위치에 V, S, C, I, H 등이 있는 것은 감염 안 된다. --〉 V3 전 시리즈, SCAN, COMMAND. COM, 아마 이야기(I.EXE)실행(3번째 부터 감염), 오픈, 속성변환, 이름 바꿀 때 감염

4) 증 상 : 실행 될 때 밤 11시에서 11시 59일경우 사용중인 디스크의 첫부분을 포맷하고 다시 부팅시킨다.(롬바이오스 특정위치로 직접 점프)

이 바이러스가 램에 있을 때 V3 C: 하면 위에서 말한 일부 화일을 제외하고 검사되는 모든 파일(확장자가 COM, EXE인 화일) 이 감염되어 버린다. 도스에서 COPY 명령을 사용하면 원본과 복사본 모두 감염되어 버린다. 일부의 컴퓨터에서 V3 를 사용해서 원래 파일을 검사를 하고 끝낼 때 메모리 오류가 나온다고 한다. 또 천리안을 통해서도 이 바이러스를 받은 것으로 미루어 보아 널리 퍼졌을 것으로예상된다. 내부 오버레이 화일은 제외되나 EXE 헤더에 등록이 안되었을 경우 감염되고 파괴된다.

5) 검사법 : VK88 을 이용한 SCAN

잠깐 상식!

V3나 SCAN과 같은 백신 프로그램 치료가 아니라 예방 기능으로 사용된다. 바이러스 치료 프로그램은 바이러스 감염 여부를 알아내려면 특정 컴퓨터 바이러스가 가지고 있는 고유한 루틴을 감지하는 방법을 사용한다. 이런 이유로 이들 프로그램들은 바이러스 치료를 하기 보다는 일단은 일종의 검색 프로그램이라 볼 수 있다. 현재로서는 바이러스 치료 프로그램이 특정 바이러스에 대한 특기사항들이 저장된 데이터화일과 바이러스의 일정 루틴을 비교 검색하여 감염 여부를 판단하는 방법이 별 문제없이 사용되고 있다. 그러나 만약 컴퓨터 바이러스도 스스로 변화하는 고도의 수법을 사용한다면 백신이나 치료 프로그램을 만들기가 훨씬 어려울 것이다.

멀티 플레이 서비스 DWANGO 국내 상륙

최근 인터넷이나 외국의 통신 서비스를 보면 DWANGO라는 것이 있어 화제를 모으고 있다. 국내에도 이제 모뎀 동호회가 생기면서 DWANGO를 서비스하려고 한메소프트가 준비 중이다. 챔프 탐험대는 이에 DWANGO와 한메 소프트가 앞으로 어떻게 할려는지 알아본다.

네트워크 게임 시대가 열린다.

1995년 말부터 게이머들 사이에 관심을 일으키고 있는 분야 중 하나가 바로 네트워크 게임이다. 인터넷이나 전화망을 이용하여 2명에서 많게는 4명까지, 동일한 게임을 가지고 경쟁을 하는 네트워크 게임은 현재 세계적으로 폭발적인 인기를 모으고 있다.

DWANGO (htttp://www.dwango.com), TEN (http://www.ten.net), MPLAYER (http://www.player.com) 등 이들 업체들은 현재 네트워크 게임 환경을 제공하거나 준비중에 있다. 이들 네트워크 게임 회사들이 직접 게임을 제공하는 것은 아니다. 게이머들이 이들 회사가 제공하는 네트워크 접속 프로그램을 사용하여 각 사의 네트워크에 접속하게 되면 컴퓨터 통신의 대화방과 같은 모임 공간에 들어가게 된다. 이 곳에서 게이머들은 잡담을 나누기도 하며 함께할 사람과 게임을 선택하여 게임을 실행한다. 각 게이머들은 해당 게임을 반드시 가지고 있어야 한다.

⬆ 때론 이런 게임도 한다

➡ 디센트

네트워크 게임의 묘미

Warcraft와 DOOM을 예로 들어 보자. Warcraft를 네명이서 하는 경우, 보통 2대 2의 전투를 벌이게 된다. Warcraft를 해본 사람들은 알겠지만 처음에 Farm, Town Hall, Barrak 등 기본적인 건물부터 시작하여 Stable이나 Magic Tower를 지어서 보다 발전된 Unit을 만들어 낸다. 이러한 동안에 Footman이나 Archer를 초반에 집중적으로 만들어 선제공격을 할 수도 있고 Paladin이나 Griffin등을 만들어 강력한 병력을 바탕으로 전쟁을 할 수 있다. 원활한 생산을 위하여 노예들을 대량으로 만들어 금광을 빠른 속도로 캐는 것도 승패의 중요한 요건이다. Warcraft를 네트워크 게임으로 하는 경우 최고의 묘미는 바로 이러한 게임의 요소들을 서로 다른 전략으로 섞어서 경쟁한다는 점이다. Paladin을 많이 만들어서 한번에 수십명씩 보내는 전략, 마법사들의 Blizzard와 Polymorp로 우리편의 피해를 최소화하는 방안 적의 노예를 공격해서 생산력을 떨어뜨리는 전략 등 생각할 수 있는 수많은 전략들을 서로 주고 받게 된다. 더구나 팀플레이가 가능하기 때문에 공격과 수비의 분담, 원조 등의 협력이 필요하다. 시나리오에 의존하던 것을 탈피하여 상대가 바뀌고 상황이 바뀔수록 무궁무진한 게임이 나오기에 Warcraft의 네트워크 게임은 현재 최고의 찬사를 받고 있다. 네트워크 게임으로서 DOOM의 특징은 보다 원색적이다. DOOM의 경우 일정 지도에서 참가자들 서로 서로가 경쟁하는 Death Match나 모두 한 팀이 되어서 시나리오를 완수하는 Cooperate 두가지가 있다. DOOM이 네트워크 게임으로 각광을 받는 것은 Death match다. 복잡한 미로 속에서 서로 서로가 매복과 추적을 반복하며 상대를 쓰러뜨리는 DOOM의 Death match는 흡사 실제의 서바이벌 게임과도 같다. 민첩한 움직임, 정확한 사격, 전술적인 매복, 초인적인 전투력과 함께 게이머 자신만큼 막강한 적과의 경쟁은 DOOM과 같은 게임만이 갖는 특별한 매력이다.

국내에서의 네트워크 게임

현재 네트워크 게임에 관심이 많은 게이머들이 인터넷 등을 통하여 네트워크의 문을 두드리고 있다. TEN, MPLAYER 등 인터넷을 기반으로 하는 네트워크 게임들은 국내 인터넷을 통해서 쉽게 할 수 있어서 많은 사용자들이 시도해보고 있다. 그러나 아쉽게도 한국의 인터넷은 국내외 모두 상태가 양호하지 못하여 많은 데이터를 주고 받는 네트워크 게임에 적합하지 못하다. 이러한 네트워크 환경은 단시일 내에 해결될 것으로 보이지 않으며, 인터넷을 통하여 게임을 하는 환경은 더욱 멀게만 느껴진다.

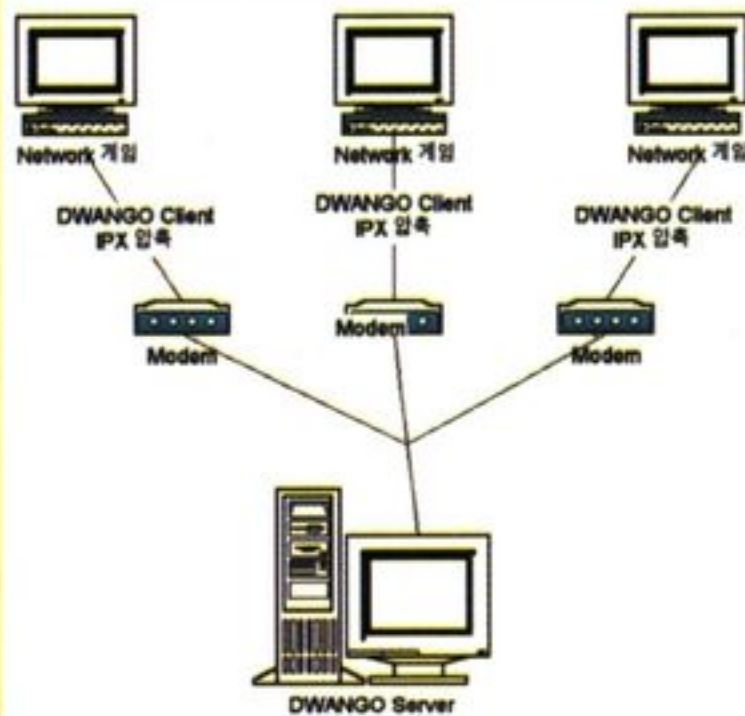
한메소프트, 시험서비스 카운트다운 돌입

컴퓨터는 돌이다!

Command & Conquer, Warcraft, Doom, Mech warrior, Duke Nukem 3D 등 최근 PC 게임의 대명사로 불리우는 이 게임들의 가장 큰 특징은 순발력과 아이디어를 바탕으로 게이머보다 훨씬 많고 강력한 적들을 이겨나가는 데에 있다. 화려한 그래픽, 짜임새 있는 구성 등 뭐하나 빼놓을 것 없이 훌륭한 게임들이지만 정작 게이머의 상대인 컴퓨터 플레이어는 한마디로 돌이다. 단순한 패턴, 어이 없는 실책 등 강력한 힘과 숫자에 비하면 정말 멍청하다. 이런 멍청한 놈들 말고 정말 멋진 적이 필요하다면 그건 바로 사람이다. 그리고 사람들간의 손에 땀을 쥐게 하는 경쟁은 이제 더 이상 꿈이 아니다.

전화를 이용한 서비스 - DWANGO

DWANGO 란?

DWANGO는 인터넷을 이용하지 않고 전화만 있으면 제공이 가능한 서비스이다. 게이머의 PC에 있는 DWANGO Client를 전화선을 통해 DWANGO Server에 접속하면, 게임만을 위한 네트워크가 완성된다. DWANGO는 LAN 전용 프로토콜인 IPX를 DWANGO Client에서 압축하여 이 정보를 서버를 통해 각 게이머들끼리 교환하는 방법으로 서비스를 제공한다.

DWANGO 시스템 구성도

DWANGO는 IPX를 최고 400%까지 압축할 수 있어서, 예를 들어 모뎀 속도가 19200BPS이면 주고 받는 정보가 76800 BPS에 이르게 된다.

DWANGO Client

DWANGO Client는 DOS용과 Windows 95용 두가지로 나와있다. DOS용의 경우 메모리 설정이나 사용면에서 Windows 95용 보다 떨어지므로 가급적이면 Windows 95용 프로그램을 권장한다. DWANGO Client for Windows 95를 실행시키면 다음과 같은 화면이 나타난다.

ID와 암호를 확인하고 나면 Main Lobby로 화방으로서 접속한 게이머들끼리 대화를 나누며 접속할 게임과 팀을 정한다. 게이머가 게임에 접속하면 자동으로 게임이 실행되고, 게임 결과는 DWANGO에 기록되어 사용자의 게임 실력을 평가하는 자료가 된다.

DWANGO 9월 중 국내 첫선

현재 국내 DWANGO 서비스는 한메 소프트에서 계약, 시험 서비스를 준비 중에 있다. 수도권을 시작으로, 연내에 전국적인 서비스망을 갖춤으로서, 이제 국내에서도 Warcraft나 Mech Warrior와 같은 명작들을 함께 즐길 수 있는 꿈의 게임 환경이 다가올 것으로 기대된다. 시범 서비스 일자나 DWANGO 프로그램은 광고나, 게임 동호회, 한메 소프트 홈페이지(http://www.hanmesoft.co.kr)등을 통하여 제공될 예정이다. 네트워크 게임 시대가 온 것이다.

◆ 모플되는 게임리스트 ◆

M(모플가능), S(시리얼게임가능), N(넷트웍 가능), A(모든것 가능)

3D 액션

게임	지원
둠 시리즈(DOOM)	〈A〉
듀크 3D(DUKE3D)	〈A〉
퀘이크(Quake)	〈A〉
헤레틱(Heretic)	〈A〉
헥센(Hexen)	〈A〉

대전 액션

게임	지원
투신전(Toshinden)	〈M,S〉
OMF(One Must Fall)	〈M,S〉
Motal Kombat 3	〈M,S〉

비행시뮬레이션

게임	지원
ATF(Advanced Tactical Fighter)	〈M,S〉
F-16 Falcon	〈M,S〉
Top Gun	〈M,S〉
Werewolf & Commanche	〈M,S〉

전략 시뮬레이션

게임	지원
C&C(Command & Conquer)	〈A〉
워크래프트 시리즈	〈A〉
Rise&Rule Of Acient Empires	〈A〉
Transport Tycoon DX	〈M,S〉
Z	〈A〉

레이싱

게임	지원
나스카 레이싱(Nscar R.)	〈A〉
인디카 레이싱(Indycar R.)	〈A〉
휘플래시(Whiplash)	〈A〉
페이탈 레이싱(Fatal R.)	〈A〉
스피드 하이스티(Speed Haste)	〈A〉
트랙 어택(Track Attack)	〈A〉
니드 포 스피드(Need For Speed)	〈A〉

스포츠

게임	지원
피파96(Fifa 96)	〈M,S〉
NHL하키 96(NHL 96)	〈M,S〉
하드볼4.5(Hard Ball)	〈M,S〉

슈팅

게임	지원
타이리언(Tyrian)	〈M,S〉

어제의 아케이드! 오늘의 PC!

과거에 비해 PC의 사양이 급속도로 좋아지고 멀티 플랫폼이 유행처럼 번지면서 아케이드 게임들이 대거 PC로 컨버전되어 출시되는 사례가 늘고 있다. 제작사측에서 보면 많은 비용을 들여 한가지의 게임을 개발하고서 단 한가지의 플랫폼 예를 들어 아케이드나 비디오 게임 등으로 출시한다는 것은 조금 아까운 일이기도 하기 때문이다. 유저들의 입장에서도 한가지 하드웨어만 가지고 있으도 여러 게임을 즐길 수 있다는 의미에서 참 반가운 일이다.

지난호 챔프에 게재되었던 것처럼 세가는 PC산업에 참여를 선언한 후 마침내 한국에도 진출하였다. 그 첫번째 타이틀로 「버철 화이터 PC」가 발매되었고 이후로도 많은 세가의 게임들이 PC로 컨버전 될 예정이다. 아케이드 게임이 비디오 게임으로 컨버전되는 일은 이미 보편화된 추세이다. 이러한 비디오 게임들이 윈도95 등 다시 높은 사양의 PC로 컨버전되어 결국 과거의 아케이드 게임이 PC로 컨버전된 결과를 낳았고 세가PC 역시 이러한 대표적 케이스라 할 수 있다.

또한 한겨레 정보통신에서는 때를 같이하여 「투신전」을 발매하였다. 이 게임 역시 아케이드용으로 처음 발매된 후 비디오 게임을 거쳐 PC로 컨버전 된 게임으로 아케이드 게임의 느낌을 그대로 잘 살린 게임이라고 할 수 있다.

한겨레 정보통신에서 발매된 「투신전」은 「버철 화이터 PC」와 함께 국내 시장에서의 아케이드 게임의 PC화에 앞장섰다

세가의 「버철 화이터 PC」. 세가에서는 이외에도 「버철 캅」 등 인기 아케이드 게임들을 계속 PC로 컨버전할 계획이다

인터넷도 한몫

예전 오락실에서 즐기던 게임들을 인터넷을 통해서도 만날 수 있다. PC 게임의 매니어라면 인터넷 홈페이지 중 『챔프게임(CHAMPGAME)』이라는 홈 페이지를 이미 알고 있는 사람도 꽤 많을 것이다. 이 홈페이지에는 『Yesterday's arcade on today's pc』라는 슬로건 아래 유독 오래전 오락실에서 즐기던 아케이드 게임을 PC로 컨버전하여 데모 게임을 올려놓고 있는 것으로 유명하다. 이곳에 가면 「패크맨」이나 「킹콩」, 「갤럭시안」 등의 최신 데모를 직접 받을 수 있으며 인터넷 홈페이지의 주소는 「http://www.champgames.com」으로 접속하면 된다.

『챔프게임』에서 다운 받을 수 있는 「킹콩」

그밖의 외국 게임

사실상 아케이드나 비디오 게임의 대부분을 차지하고 있는 것은 역시 일본이다. 물론 그동안 PC 게임은 미국이나 유럽이 강세를

지난해 등장한 「사무라이 스피리츠」. 캐릭터의 움직임에 맞추어 줌 기능을 갖추고 있다

보였던 것이 사실이다. 이러한 분위기를 깨는 것이 바로 일본 게임들의 PC 컨버전이라고 할 수 있다. 이미 익숙한 캐릭터들과 인기 높은 아케이드용 게임들이 PC로 컨버전된다면 어쩌면 미국이나 유럽의 게임 메이커들은 PC 게임시장마저도 일본에게 내주어야 할지 모른다.

일본에서는 지난해 『FM TOWNS』라는 PC 기종으로 이미 「사무라이 스피리츠」가 컨버전되어 출시되었다. 「사무라이 스피리츠」는 일본 SNK의 대표적 격투 액션 시리즈로 우리나라에서도 아케이드용으로 발매되어 많은 인기를 얻고 있는 게임이기도 하다. 「버철 화이터 PC」와 「투신전」이 발매된 현실을 감안해 볼 때 「사무라이 스피리츠」 역시 앞으로 국내에 발매되지 않을 거라는 보장은 할 수 없다.

이외에도 일본에서는 윈도95의 뛰어난 성능을 힘입어 많은 아케이드 게임들이 대거 출시될 예정이다. 현재 알려진 바로는 「사무라이 스피리츠」의 후속편인 「진 사무라이 스피리츠」가 윈도95버전으로 10월 24일에 발매될 예정으로 있으며 「투신전2」가 97년 봄, 「아랑전설3」가 올 9월 19일에 역시 윈도95로 컨버전되며 오락실에서 아직도 인기를 모으고 있는 「퍼즐 버블」도 윈도95로 10월 24일 발매될 예정이다. 이 밖에도 슈팅 게임의 대명사로 불리는 「라이덴」이 내년 봄, 「해저대전쟁」과 옛날 모습을 완벽하게 복원한 「인베이더」가 각각 올 겨울에 각각 발매될 예정이다. 이들 게임의 특징은 하나같이 아케이드를 PC로 컨버전한 게임이라는 것과 모두 이미 오락실에서 인기를 끌었던 작품으로 PC로 컨버전될 경우 많은 인기를 얻을 것이라는 것은 자명한 사실이라는 것이다. 또 하나의 특징으로는 모두 윈도95용이라는 것으로 이는 윈도95의 출현으로 인해 이러한 컨버전 현상을 부채질했다는 것이다. 세가 PC의 경우에도 윈도95를 기본으로 하고 있는 것을 보면 윈도95의 뛰어난 성능으로 인해 그동안 오락실에서만 즐겼던 게임들을 이제는 가정에서도 그것도 PC로 즐길 수 있게 된 것이다.

한편 마이크로소프트가 발매한 「리턴 오브 아케이드」 역시 이러한 조류에 가장 잘 부합하는 게임이라고 할 수 있다. 이미 미국과 일본 등지에서 발매되어 호평을

라이덴

앞으로 쏟아져 나올 아케이드 컨버전 게임들. 「투신전2」와 「진 사무라이 스피리츠」 등 대부분이 일본 게임들로 이미 오락실에서는 최고의 자리를 누렸던 게임들이다

진 사무라이 스피릿츠

투신전 2

해저대전쟁

받고 있는 이 제품에는 예전 오락실에서 즐겼던 4가지의 게임들이 윈도95로 컨버전되어 출시되었다. 「디그더그」와 슈팅게임의 원조인 「갤럭시안」, 「패크맨」과 마지막으로 레이싱 게임의 원조라고 할 수 있는 「폴 포지션」이 그것이다. 하지만 현재 외국에서는 인기를 얻고 있는 제품임에도 불구하고 국내의 정식 발매는 아직 불투명하다. 한국 마이크로소프트의 관계자는 그 이유를 신작 게임이 아니라는 것과 외국의 경우 주 수요층이 성인층이었던 것에 비추어 볼 때 국내의 주 수요층과는 맞지 않기 때문이라고 밝혔다. 결국 아직까지는 청소년에 한정된 수요층과 불법거래가 남아있는 실정이 국내 게임 소프트의 발전에 아직도 걸림돌이 되고 있다는 의미이다.

앞에서 이야기했듯이 일본의 경우 대량의 아케이드 컨버전 게임들이 올 가을을 시작으로 내년 봄까지 물밀듯이 쏟아져 나올 예정이다. 이는 윈도95의 보편화와 PC 사양의 고급화가 큰 역할을 하였고 여기에 비디오 게임보다 훨씬 큰 시장성을 가진 PC 게임 시장으로 게임 메이커들이 하나하나 참여하기 시작했기 때문이다. 전세계적으로 볼 때 일본은 이미 아케이드와 비디오 게임 시장을 장악하고 있다. 하지만 PC 게임 시장의 경우 상황은 약간 다르다. 미국이나 유럽세를 무시할 수 없기 때문이다. 그러나 일본의 대규모 게임 메이커들이 자신들의 유명 아케이드 게임을 PC로 컨버전하여 출시한다면 PC 게임 시장의 앞날은 아무도 장담할 수 없다. 게임의 메카라고 자부하는 일본에서 PC 게임 시장이라고 그냥 놔둘리는 만무하다. 이러한 아케이드 컨버전 게임들이 PC 게임 시장에 미칠 변화가 벌써부터 궁금해 진다.

하지만 이들 아케이드 컨버전 게임들에도 약점은 있다. 일단은 PC의 사양이 너무 높다는 것이며 이는 그래픽이나 대용량의 데이터를 요구하는 아케이드 게임을 구동하기에는 필수적인 것이라고 할 수 있다. 그러므로 아케이드 컨버전 게임을 즐기려면 윈도95 등 높은 사양을 가진 PC 유저들에게 한정된다는 약점을 가지고 있다. 또한 이미 과거에 즐겼던 게임으로 참신성이 결여된다는 것이다. 마이크로 소프트의 「리턴 오브 아케이드」를 보더라도 미국이나 일본과 같이 폭넓은 게임시장에서는 수요층이 있었지만 그보다 적은 수요층을 가지고 있는 우리나라에서는 이미 오락실에서 즐겼고 비디오 게임으로도 보아왔던 게임을 다시 PC로 즐기려는 수요층이 그리 많지는 않을 것이 라는 견해가 지배적이다. 하지만 PC 게임의 영역이 더 넓어 진다는 의미에서 이러한 아케이드 컨버전의 흐름은 반가운 일이다.

Vs(versus)는 서로 비슷한 류의 게임을 비교, 평가해보는 코너입니다. 아직 국내에 출시는 안됐지만 듀크 뉴켐 3D와 퀘이크는 통신가에서 다운 로드 가 굉장히 많은 게임입니다. 이번 호에는 3D액션 게임인 듀크 뉴켐 3D와 쿠에크를 비교 평가합니다.

퀘이크 VS 듀크뉴켐3D

비교 분석에 앞서서..

현재 인터넷과 통신가를 온통 3D 게임의 열풍 속으로 끌고가고 있는 게임이 있다. 바로 그 주인공은 듀크 뉴켐 3D와 퀘이크이다. 두 게임의 공통점은 3D 게임이라는 것과 모뎀 플레이가 가능하다는 것이다. 그리고 또 하나는 같은 조상인 둠(DOOM)에 의해 탄생된 아류작 게임들이라는 것이다. 이 몇 가지 공통점들만 가지고서 두 게임은 전세계 게이머들의 인기를 한 몸에 받고 있다. 그러나 어느 한 편으로는 이 두 게임들의 인기에 대해 좋지 않은 시각으로 바라보고 있다. 바로 두 게임 모두 사람이나 괴물을 죽이는 잔인성을 가지고 있다는 것이다. 그 잔인성은 어드벤처 게임들과는 달리 1인칭 시점(게이머가 직접 바라보고 있는 시점)에서 직접 펼쳐진다는데 문제가 있다. 때로는 피가 터지고 때로는 머리가 갈라지고, 차마 보기조차 힘든 장면이 화면에서 펼쳐지고 있다.

하지만 인간 자체에 있는 파괴적 속성을 그대로 게임에서 표출할 수 있는 그 장점 때문에, 사람들은 그토록 이러한 류의 게임들을 좋아하고 있다. 둠2가 94년 당시 독무대를 하면서 게임 시장을 석권할 당시에는 경쟁 게임들은 거의 전무하였다. 하지만 이제는 그 아류작 게임들이 대거 출시하여 춘추 전국 시대를 맞이한 것이다. 특히 듀크 뉴켐 3D와 퀘이크와의 대결은 전세계 게이머들의 관심사이다. 그 중 퀘이크는 둠의 시리즈의 완결판이고 신 기술을 사용한 가장 잘 만들어진 게임이라고들 하지만, 아직 불안한 점들이 많은 것으로 지적된다. 하지만 그 보다 앞서서 나온 듀크 뉴켐 3D는 가장 짜임새 있고 튼튼한 구성도를 가져서 둠 시리즈 변형의 선봉장이라고 할 수 있다.

본지에서는 두 게임을 다양한 각도에서 비교해 보면서 그동안 게이머들이 궁금해했던 점들을 어느 정도 해소할 수 있도록 진행해 나가보기로 하겠다.

어느 게임이 더 사실적일까?

우선 듀크 뉴켐 3D의 경우 전반적인 그래픽 디자인들이 매우 뛰어난다. 길거리에 나오는 간판들, 벽에 매핑되는 텍스처들, 일식집의 초밥, 가끔씩 놀라게 하는

동영상들, 상점 모니터를 볼 때의 나오는 효과, 우주선에서 보았을 때 하늘을 가득 채우는 지구의 모습, 불꽃 또는 파괴되는 모습, 적이 산산 조각나서 사라지는 모습, 3차원 그래픽으로 제작된 무기와 스캐닝 된 주먹, 그리고 무엇보다도 총을 쏠 때에 튀어 나가는 탄피의 모습 등등 멀리 있는 것들은 보다 어두워지는 효과, 조명에 따라 빛이 비치는 효과 등은 확실히 게임을 실감나게 만들고 있다.

여기에 퀘이크에서는 등장하는 적, 물체 등의 모습들이 전부 다 실시간 렌더링을 통해서 나타나는 3차원 물체라는 점이 특징이다. 버추얼 파이터와 비슷한 기법을 사용한 것인데 특별한 3차원 가속 보드의 지원 없이도 소프트웨어 엔진만으로 이 정도를 구현한다는 것은 대단한 것이라고 생각된다.

적들의 움직임도 모션 캡처를 사용한 것처럼 자연스럽고 부드럽다. 특히 적이 게이머의 총을 맞고서 고통스러워하는 모습이나 도술을 쓰면서 가까스로 일어나려는 모습이 역력히 나타난다. 아마도 이런 적의 모습은 단연 예전의 듀크 뉴켐 3D를 앞선다고 할 수 있다.

특히 두 가지 게임 중 퀘이크의 전투를 먼저 해본 다음에 듀크 뉴켐 3D를 해보면 적의 모습이나 동작이 너무나 단순하다는 것을 실감한다. 그러나 이러한 단순한 몇 가지 사항만으로 나중에 나온 퀘이크가 낫다고는 할 수 없다. 이러한 사실성에 비해 지나치게 많은 배경 화면들은 지저분하다고 느껴진다. 그러나 듀크 뉴켐 3D는 깔끔한 배경 그래픽을 자랑하고 있다.

그리고 무기 발사의 사실성에 있어서는 거의 막상 막하를 달린다. 특히 퀘이크의 발사 장면이나 폭파 장면은 거의 정밀하다고 느껴질 정도이다. 하지만 듀크 뉴켐 3D 전반적으로 무난한 화면을 나타나는데 이것은 굳이 폭파 장면까지 3차원 그래픽을 쓰지 않고 2차원으로 디지타이징 한 것이 효과를 나타낸 것으로 보인다.

그리고 퀘이크는 미사일 발사기 모습은 예전의 둠 시리즈 중에 가장 최악의 효과를 나타낼 정도로 별로이다. 하지만 듀크 뉴켐 3D는 전반적으로 무기나 조명 효과에 있어서만큼은 퀘이크를 앞선다고 할 수 있겠다.

아마도 이 사실성에 있어서 만큼은 관찰자의 보는 시각에 따라 얼마든지 달라질 수가 있다. 특히 각각의 세부 분야에서 두 게임 모두 난형난제를 보이고 있어서 어떤 쪽이 사실성에 중점을 두었다고는 감히 말할 수 없을 것으로 보인다.

과연 어느 게임의 난이도가 높을까?

난이도에 있어서 만큼은 단연 퀘이크 쪽이 높다고 할 수 있다. 특히 복잡하게 얽혀 있는 미로 속에서 길을 찾기란 참으로 어렵다. 아마도 제작사 측에서는 그 알 수 없는 미로 속에서의 적과의 전투를 위해 어렵게 만들었다고 설명하였다. 그리고 퀘이크에서는 샷건 또는 폭탄 등으로 터닝 어라운드 기술을 사용하여도 웬만한 적들을 물리치기가 힘들다. 특히 점프를 하여도 달려드는 덩치 큰 적에게는 자살 행위와도 마찬가지이다. 전반적으로 예전 둠 시리즈에서 사용했던 얍삽한 기술들이 먹히지 않는 경우가 많아 기술 패턴의 혁신적인 변화를 하였다고 볼 수 있다.

이에 비해 듀크 뉴켐 3D는 생각보다 낮은 난이도를 갖고 있다. 엄청나게 큰 적들이 몰려와도 무지 어렵게 느껴지지 않았다. 또 마지막 운동장에서 대결하는 대왕도 세 번의 시도만에 금방 죽일 수 있을 정도이다. 특히 예전에 나온 헥센에 비해서도 쉬운 편으로 느낄 정도이다. 그러나 비밀 통로를 찾는 것이나 달 표면의 기지들에서의 외계인과의 대전은 다른 장면에 비해 어려운 편이다.

사운드 분야에 있어서의 비교

일단 이 게임들은 테스트한 버전이 프리 릴리즈 버전과 데모 버전을 중심으로 하였다. 아마도 정식 판에서는 이 사운드 문제가 해결될 것으로 보여 확실한 단언을 내리기는 힘들다. 특히 듀크 뉴켐 3D에서 느낄 수 있었던 실감나면서도 무시무시한 효과음들이 잘 들리지 않았다. 또한 예전의 둠

시리즈에 비해서도 별로 발전된 느낌이 없었다. 그러나 듀크 뉴켐 3D의 경우는 땅 밑에 있는 용암이 흘러내리는 지역을 통과할 때 울려 퍼지는 적의 소리가 일품이다. 그리고 지하의 소리와 밀폐된 지역의 울림과 메아리가 합쳐져 나는 효과음은 단연 압권이다. 여기에 무기가 발사될 때의 소리들은 대단히 박력이 넘치다. 특히 권총의 실제 소리 묘사는 단연 일품이고 산탄총을 쓸 때는 정말 그 반동이 느껴질 정도이다. 그 외에도 특수 무기를 사용할 때에 출력되는 사운드 또한 최고를 자랑한다.

전문적인 그래픽 기술

일단 퀘이크의 그래픽 기술을 한 마디로 하자면 완벽한 3차원 그래픽이라는 것이다. 적들의 세밀한 움직임을 근거리에서 보면 실제로 적이 살아 움직이는 듯한 느낌이 든다. 그리고 예전의 게임들이 화려한 그래픽을 자랑한 반면 어딘가 모르게 실제 같지 않다는 느낌을 주었었다.

하지만 퀘이크는 보다 현실적인 명암 방식을 채택하였다. 따라서 이제 총을 쏘면 물체의 위치에 따라 명암의 차이가 극명하게 나타날 정도이다. 이러한 기술은 최신 가상 현실 기법을 이용한 기술이라고 할 수 있다. 특히 어둠 속에서 갑자기 나타나는 적에 대한 놀라움은 퀘이크에서만 느낄 수 있는 것이다. 여기에 모핑 효과가 퀘이크를 다시 한 번 부각시켜 준다. 예전의 모핑 기술을 한 차원 높여서 실제로 물에서는 정말 물이 움직이는 듯한 느낌을 준다. 그리고 퀘이크에서는 정말 높은 해상도의 그래픽을 지원하지만 이는 시스템이 뒷받침되어야만 가능하다. 특히 8메가에서는 고해상도를 꿈꾸기란 아예 불가능하고, 최소 팬티엄 133에 16메가의 램은 있어야 이것이 가능하다. 그리고 그래픽 카드의 속성을 잘 타기 때문에 그래픽 보드 또한 좋은 것을 써야만 빠른 그래픽을 제대로 감상할 수 있다.

여기에 비하여 듀크 뉴켐 3D의 경우 일단 800×600까지의 고해상도를 지원한다. 하지만 퀘이크와 마찬가지로 해상도를 높일 경우에는 자주 끊어지는 현상이 발생한다. 하지만 퀘이크와 비교해 볼 때 같은 해상도를 높고 본다면 듀크 뉴켐 3D가 좀더 빠른 것을 느낄 수 있다. 이것은 아무래도 퀘이크가 폴리곤 기법을 사용하였기 때문으로 풀이된다.

에피소드의 다양성과 흥미도 비교

퀘이크의 경우 일단 줄거리에 있어서는 좀 단순하다. 헥센의 수준에서 약간 발전하였을 뿐 거기서 거기라고 생각된다. 그저 이런 저런 장소를 돌아다니면서 적을 살상하다 보면 최종 보스가 나오는 식이다. 아마 줄거리라고 하면 총 4개의 에피소드에서 4단계의 줄거리 진행이 있을 따름이라고 밖에 할 수 없다. 하지만 이에 비

※ 3D 게임의 발전사 ※

제 1세대

우리들에게 가장 충격을 주었던 게임이 바로 울펜슈타인 3D이다. 그동안 이런 류의 게임이라면 오락실에서 보았던 레이저 총을 이용하여 악당을 물리치는 식이었다. 하지만 울펜슈타인이 나온 당시 그러한 슈팅감을 함께 즐기면서 게이머 스스로 자유로이 움직일 수 있다는 점이 많은 게이머들을 사로잡았다. 하지만 평면적 상황에서 진행되었기 때문에, 전후좌우 움직이는데는 별다른 무리가 없었다. 하지만 위아래의 감각이 없었기 때문에 어쩌면 게이머들에게는 좀더 쉬운 난이도가 제공되었을는지도 모른다. 그러나 울펜슈타인 3D 게임을 날고 긴 베테랑 게이머들에게는 분명 한편으로 아쉬운 감이 없지 않아 있었다. 그리고 이 당시 3D 게임으로 모뎀 플레이를 한다는 것은 꿈에도 생각하기 힘들었다. 단지 3D 아케이드 게임이라는 것이 무엇인지에 대해 맛보기를 보았을 정도였다.

제 2세대

바로 ID 소프트 사의 최대 히트작 둠(DOOM)이 발매되면서 3D 아케이드 게임은 새로운 국면으로 들어갔다. 3차원 1인칭 시점에 바로 고도라는 개념을 도입한 것이었다. 게이머는 어떤 방향으로든 움직이면서 화면 상하로 놓여 있는 길까지도 움직일 수 있는 새로운 경험을 할 수 있게 되었다.

그리고 한층 많아진 스테이지 수와 다양한 무기들은 울펜슈타인 3D를 3D 아케이드 게임의 벼랑으로 몰고 갔다. 특히 둠 이후부터는 치트 키가 본격적으로 쓰여 게이머는 때로는 천하무적이 되어 모든 적들을 싹쓸이 살상할 수 있을 정도의 무서운 힘을 지니게 되었다. 따라서 인간의 파괴적 본능을 거의 100% 쏟아 붓을 정도의 대리 만족을 게임이 하게 된 것이다. 현재 둠은 영화로 제작중이라는 소문이 있다.

해 듀크 뉴켐 3D는 에피소드 부분에 있어서는 퀘이크보다 앞선다고 할 수 있다. 4개로 이루어진 각각의 지역이 그 특성이 너무나 뚜렷하고 논리적으로 구성되어 있다. 특히 처음의 지구 도시 지역, 두번째 야외 광산촌, 세 번째 달 표면 기지, 네 번째 외계인 지역으로 확실히 구분되어 있다. 각 지역에서는 대충 이런 환경에서 그러한 문화를 발전시켜 왔다는 느낌까지 들 정도로 확연히 분위기가 난다. 아무래도 퀘이크는 듀크 뉴켐 3D에서나 이전 게임들에서 느꼈던 아기자기하고 독창적인 에피소드에 비해 한 단계 수준 낮은 에피소드를 지니고 있는 것으로 평을 내릴 수 있다.

듀크 뉴켐 3D와 퀘이크의 프레임 수 비교

듀크 뉴켐 3D	640 x 480	fps = 23 - 30	DNRATE
퀘이크	640 x 480	fps = 10 - 12	TIMEREFRESH

잔인성의 비교

게임의 잔인성을 비교한다는 자체가 정말 우스운 일이다. 하지만 이러한 3D 아케이드 게임에 있어서 만큼은 한 번 비교해 볼만한 가치가 있을 법하다. 그 이유는 3D 게임이 원래 폭력성을 극명하게 드러내기 위해 제작되었을 만큼 잔인함의 정도는 그 게임 인기도를 나타내는 척도 중의 하나이다.

퀘이크의 경우는 정말 피를 뿌린다는 말이 나올 정도로 적의 몸뚱이가 사방으로 터져 나간다. 그리고 피가 너무 많이 흘러 그 육신의 자취를 감출 정도이다. 또한 모니터를 향해 오르는 적의 잔해물들은 거의 잔혹하기에 짝이 없다. 특히 퀘이크 자체의 폴리곤 기법으로 표현된 모자이크 피는 정말 찝찝할 정도이다. 또 잔인함을 강조하기 위해 못을 박는 총이 사용될 정도이다. 도끼로 내리찍는 기분은 공포 영화 속의 살인자의 기분을 직접 체험할 정도로 끔찍하다. 거의 잔인함에 있어서는 여태까지의 3D 게임들과의 비교를 거부할 정도로 잔인하다. 분명 국내 출시는 아예 틀렸을 정도로 퀘이크의 잔인성은 대단하다.

이에 비해 듀크 뉴켐 3D는 신사적이라고 할 수 있다. 처음 출시되었을 때만 해도 다른 둠 게임에 비해 좀 잔인하다는 느낌이 있었는데 퀘이크를 해보고 나서 비교를 해보면 훨씬 완만하다는 느낌이 든다. 하지만 폭파 시에 나타나는 장면이 퀘이크보다 멋져서 잔인하다는 생각보다는 화려하다(?)는 쪽이 더 맞을지 모르겠다. 아마 국내에 정품으로 출시되는 듀크 뉴켐 3D에서는 별로 그 잔인함을 느낄 수 없을 정도로 많은 부분이 삭제되거나 변경되었다. 하지만 듀크 뉴켐 3D에서의 잔인한 정도는 어쩌면 인간에게 알맞다는 느낌이 들 정도로 적당한 편리하고 하겠다 (이 느낌은 분명 퀘이크를 해본 다음에 느낀 느낌이다).

※ 3D 게임의 발전사 ※

제 3세대

최근에 출시된 3D 아케이드 게임들이 바로 3세대 게임을 이끌어 나가고 있는 선두주자이다. 헥센으로부터 시작하여 헤러틱, 그리고 듀크 뉴켐 3D까지가 그 예이다. 이 3세대 게임들의 특징은 위아래를 바라볼 수 있으면서, 점프가 가능한 기능 등 모든 환경이 좀더 리얼리즘한 것이 특징이다.

특히 점프 기능이 처음으로 쓰인 루카스 아츠사의 다크 포스는 그 주가를 올렸다. 특히 ID 소프트와의 차별성을 가한 전략으로서 스타워즈라는 탄탄한 배경 스토리를 바탕으로 진행되었다. 또 헥센과 헤러틱은 각각 둠 시리즈를 보강하여서, 좀더 사실적인 그래픽을 중점으로 발전되었다. 특히 고해상도 그래픽 기법을 도입하여서 많은 게이머들에게 충격을 주었다. 그리고 저급 시스템에서는 스크롤 문제가 생겨서 과연 3D 아케이드 게임마저 이래야 되는가 하는 의구심마저 들게 하였다.

하지만 전세계 게임의 추세가 점차 고급화되는 시점에서 3D 아케이드 게임 계에서도 이에 뒤질 세라 세밀한 그래픽 기법을 사용한 게임을 출시하였다. 그러나 제 3세대 게임에서의 그래픽은 최상은 아니라 단지 우리가 지금 쓰고 있는 시스템에 적합할 따름이다. 그러나 우리는 아직도 제 3세대 3D 아케이드 게임들의 최고 해상도도 마음껏 쓰지 못하고 있는 실정이다.

제 4세대

최근 발매된 퀘이크와 조금 후에 발매될 쉐도우 워리어, 프레이 같은 게임들로 예상된다. 이 4세대 게임은 3세대의 탄탄한 기본기를 바탕으로 하여 좀더 실감나는 분위기를 표현할 것으로 예상된다. 특히 조명 기법을 이용하여, 캐릭터가 조명을 받음으로서 변하는 상황까지도 그대로 표현하고 있다. 그리고 좀더 리얼리즘한 분위기라든지 사실적인 움직임까지도 표현하여 여태까지 3차원 아케이드 게임으로서 불가능한 장벽을 어느 정도 뛰어넘을 것으로 예상된다. 이 4세대 게임에 와서 이러한 리얼리즘의 묘사가 가능한 것이 바로 시스템의 고급화일 것이다. 퀘이크 이후부터는 거의 8메가 램도 더 이상 발붙일 수 없도록 할 정도로 시스템의 고급화를 유도하고 있다. 아마 앞으로 출시될 5세대 이후의 3차원 아케이드 게임들은 무엇을 더 요구할 것인지 사뭇 궁금해지면서도 두려워진다.

조작법 & 인터페이스

퀘이크의 경우 콘솔 모드라는 새로운 명령형 인터페이스가 생겼다. 하지만 이는 과감한 변혁인데도 불구하고 게이머로 하여금 불편을 자초하게끔한 처사라고 밖에 할 수밖에 없다. 이는 분명 예전 기술로 퇴보한 느낌을 들게끔 한다. 그리고 현재 갖고 있는 무기들에 대한 정보 화면이 추가되었다. 이 정보 화면은 게이머임으로 그 나타나는 여부를 조정할 수 있도록 제작되어 있다. 그리고 키 조작에 있어서는 별 문제점은 없으나 스페이스바의 기능이 사라진 것이 특징이다. 이 스페이스바는 예전의 둠에서는 문을 열거나 각종 기능을 조작할 때에 쓰였던 기능이었다. 하지만 퀘이크에서는 자연스럽게 문을 열고 닫을 수 있도록 되어 있는 것이 특징이다.

이에 반해 듀크 뉴켐 3D는 예전의 둠의 스타일을 그대로 간직하고 있다. 여기에 비해 추가된 것들은 위아래를 볼 수 있거나 점프하거나 자세를 낮출 수 있다는 점이 추가되었다. 따라서 둠을 해 오던 게이머는 몇 가지 추가된 키조작법을 익혀야 하는 의무를 지니게 되었다. 그리고 몇 가지 편리한 키조작법의 예를 들어보자면 위와 아래를 보는 키가 두 개씩 마련되어 있다는 것이다. 따라서 자신의 상황에 따라 살짝 볼 수도 있고 위급한 상황이라면 곧바로 무기 조준 자세로 들어갈 수 있다. 그리고 적을 분명히 조준해야 할 때는 〈I〉키를 이용하여 조준선을 갖고 정확한 사격 자세로 들어갈 수 있다.

전반적으로 볼 때 듀크 뉴켐 3D는 예전의 게임들에 편리성을 더한 격이 되었고 퀘이크는 예전에 비해 많은 변혁을 시도하려고 애쓴 태도는 역력히 보이나 기대만큼 조작법과 인터페이스 부분에서 발전하지 못한 아쉬움을 주고 있다.

시스템과의 호환성

일단 퀘이크는 지나치게 하드웨어 사양을 앞서가고 있다고 밖에 말할 수 없다. 테스트 시스템인 팬티엄 75와 16MB RAM,

3차원 아케이드 게임을 좀더 재미있게 즐기는 십계명

제일 원칙은 치트키 사용 금지!

3차원 아케이드 게임을 할 때 그 재미를 반감시키는 것이 바로 치트 키라고 매니어들을 입을 모아 말한다. 물론 치트 키를 처음 사용하면 그 무기라든지 막강한 파워에 반하여 마구 적을 살상하게 된다. 그러나 몇 분만 이렇게 게임을 진행하다 보면 게임이 재미가 없다는 것을 느끼게 된다. 그리고 몇 시간 만 있으면 3차원 특유의 매스꺼움이 기분을 찝찝하게 만들 것이다.

잔인함을 즐기자

이런 류의 게임은 게이머들의 흥미를 돋구기 위해 잔인한 사항들을 게임에 많이 삽입하였다. 우리도 제작자의 의도를 파악하여 함께 잔인함을 즐기자. 특히 이번 퀘이크는 잔인함을 위해 출시된 게임이라고 할 수 있다. 특히 폴리곤 기법을 사용했을 정도로 제작자는 잔인함을 강조했다.

적에게 마구 총을 쏘며 같이 광적인 파티를 즐겨 보자. 아마 그러면 게임의 즐거움이 배로 늘 것이다(어린이들을 절대 흉내를 내지 말 것!).

사운드를 빵빵하게 해 놓고 게임을 하자

무엇보다 스릴감과 짜릿함, 쾌감을 즐기면서 게임을 해야 더욱 재미있다. 특히 통로 사이에서의 공포감과, 괴성을 지르며 나타나는 괴물, 곳곳에서의 신음 소리. 이러한 사운드를 함께 체험하면서 하다 보면 자신도 모르게 키보드는 땀으로 젖을 것이다.

종료 시간을 가능한 한 줄이도록 하자

한 번에 스테이지를 클리어 하려고 하지 말자. 일단 그 스테이지를 탐색해 본 다음에 길을 외운다. 그 다음에 가장 지름길 코스를 만들어 곧바로 달리면서 스테이지를 클리어 해보자. 중간 중간에 있는 적들을 모조리 사살할 필요가 없다. 꼭 장거리 레이스를 달리는 것처럼 시간을 체크해 보면서 즐기는 것도 새로운 묘미 중에 하나일 것이다.

철저한 영웅 정신을 갖는다

무엇보다 3차원 아케이드 게임은 파괴적 심리를 이용해 스트레스를 푸는데 목적이 있다. 그러기 위해 가능한 한 많은 몬스터들을 살

ET4000W32에서도 640×480 정도의 해상도밖에는 시도를 해보지 못했다. 퀘이크가 1024×1280까지 해상도를 지원함에도 불구하고 감히 도전조차 할 수 없을 정도로 시스템 사양은 너무나 드높은 장벽이었다. 특히 그 이상의 해상도에서는 지나치게 프레임율이 낮아지는 것을 느껴졌다. 그리고 듀크 뉴켐 3D에서도 마찬가지로 640×480 정도의 해상도밖에 느껴 보지 못했다. 그러나 800×600의 해상도에 도전해 보면, 과연 시스템이 느려진다는 것을 확연히 느낄 수 있었다.

이 두가지 게임 모두 그래픽 해상도나 시스템의 CPU, 램 속도를 가지고 시스템 호환성을 비교하기는 힘들었다. 하지만 퀘이크의 베타 버전에서는 분명 그래픽 카드와의 충돌이나 각종 버그 들이 많이 발견되었다. 아마도 이는 완성판이 나오면 해결될 것으로 지적되는데 아마도 정확한 시스템 테스트는 완성판 이후에서나 가능할 것으로 보여진다.

게임 매니어들의 호응도

사실 얼마전 퀘이크가 나오자마자 많은 매니어들이 어느 쪽이 낫다고 공방전을 벌였다. 그 의견들을 종합해 보면 퀘이크가 박진감이 넘치고 그래픽이 환상적이라는 의견이 지배적이었다. 하지만 아직 시스템 사양을 너무 높게 잡았으며 버그가 많다는 의견이 많았다. 특히 환상적인 폴리곤 기법과 적과의 대전 화면은 최고로 평가했다. 하지만 듀크 뉴켐 3D에 비해 스릴 면에서 떨어지며 흥미도나 집중도가 약간은 낮은 편이라는 의견들이 많았다.

필자의 경우도 매니어들의 의견과 비슷한 편인데 분명 퀘이크는 겉 포장은 대단히 화려하다고 할 수 있다. 하지만 그 속의 재미는 아직 듀크 뉴켐 3D에 못 미친다고 할 수 있다. 그러나 이것은 퀘이크의 프리 릴리즈 버전을 중심으로 테스트 한 사항이므로 완성판이 나온다면 그 판도는 어떻게 달라질지 모르겠다.

무적키 소개

듀크 뉴켐 3D

DNCORNHOLIO : 무적 모드 조정
DNKROZ : 신의 상태 켜고 끄기
DNSTUFF : 모든 무기, 탄환, 키 모드를 가진다
DNITEMS : 방어도 최대, 키를 모두 가진다
DNHYPER : 스테로이드의 제한이 없다
DNSCOTTY * * : * *에 해당 스테이지로 옮긴다
DNCASHMAN : 돈을 뿌린다
DNVIEW : 뒤에서 듀크를 본다
DNRATE : 왼손 상단에 프레임 표시
DNSKILL : 난이도를 게이머가 써주는 숫자에 따라 다르다

퀘이크

게임이 시작되면 〈~〉를 누르면 콘설 모드가 되는데 다음과 같이 입력하면 된다.

STATUS : 현재 게임 상황 표시
GOD : 무적 모드
FLY : 날을 수 있다
NOCLIP : 고도의 제한 여부를 없앤다
KILL : 처음 레벨부터 다시 시작
TEAMPLAY : 팀플레이 옵션 선택
BIND : 키 정의를 다시 한다
GAMMA : 화면의 밝기 조절
RECORD : 첫 비주얼로 녹화한다
CLEAR : 콘솔 모드를 없앤다
SV_MAXVELOCITY : 런닝 스피드 조절

상해 보자. 그러면서 자신이 영웅이 된다는 생각을 갖고서 게임에 몰입한다. 하지만 지나칠 경우 광적으로 자신이 변할 수 있다는 것을 명심하고 적당히 하도록 하자.

아마 나쁜 악당들을 물리치며 자신이 영웅이 된다는 생각은 어렸을 때부터 한 번 쯤 가져 보았을 것이다. 이것은 어쩌면 3차원 아케이드의 본질적 목적인지도 모른다.

레벨을 최대로 높이고서 도전해 본다

사실 치트 키도 사용하지 않고 레벨을 최대로 높이고서 게임을 한다는 게 쉬운 일은 아니다. 하지만 그 속에서 도전 의식을 찾을 수 있을 것이다. 아마 그렇게 하고서 각 스테이지를 클리어하다보면 보람을 찾을 수 있을 것이다.

스스로 줄거리를 만들어 나가면서 게임을 즐기도록 하자

이런 류의 게임은 게이머에 의해 얼마든지 스토리가 창작될 수 있다. 설령 자신을 중세 시대의 기사로 만들 수 있고, 미래의 터미네이터가 지구를 구한다는 내용으로 만들 수 있다. 현재 갖고 있는 다양한 무기로 적을 다양하게 물리치는 것은 정말 묘미 중의 묘미이다. 예를 들어 전기 고문이라던가, 자폭 폭탄을 사용하기, 적을 거의 죽기 일보 직전으로 만든 다음 자신이 고의적으로 지뢰를 밟아 같이 폭사한다던가 하는 무궁 무궁한 스토리 라인을 만들어 낼 수 있을 것이다.

비밀 통로를 찾아내면서 남들이 해보지 않은 짓을 해보자

듀크 뉴켐 3D의 경우도 비밀 통로는 많이 놓여 있다. 거기에다가 퀘이크의 경우는 지도 모드가 없기 때문에 숨은 그림 찾기와 똑같다. 그 중에서 게이머만의 비밀 통로를 발견한다는 것은 어쩌면 자랑스러워 해야 할 일 일지도 모른다.

괜히 물에 들어가 보는 묘미도 괜찮다

군대에서 훈련하는 것처럼 물 속에서 일부로 전투를 벌이는 것은 일반 전투와 달리 색다른 묘미를 가져다 줄 것이다. 단 주의해야 할 것은 물 안에서 전기 감전이라든지 적들에게 당하지 않도록 조심해야 한다.

공중에서 한 번 떨어지는 쾌감을 느껴 보자

아마 번지 점프를 해 본 사람이라면 이 느낌을 잘 알 수 있을 것이다. 특히 듀크 뉴켐 3D나 퀘이크의 경우 고도의 높낮이가 잘 되어 있다. 따라서 아래로 점프를 하면서 곧바로 달려드는 전투 씬도 재미있는 스토리 라인을 만들 수 있을 것이다. 퀘이크의 경우는 지나치게 사실성을 기해서 그런지는 몰라도 높은 곳에서 올라섰을 때에 아래를 내려다보는 순간 현기증을 느낀다. 그러나 그에 반해 듀크 뉴켐 3D는 안정된 화면을 느끼게 하고 있다.

보다 진보된 시스템의 전략 시뮬레이션 게임

CRW2

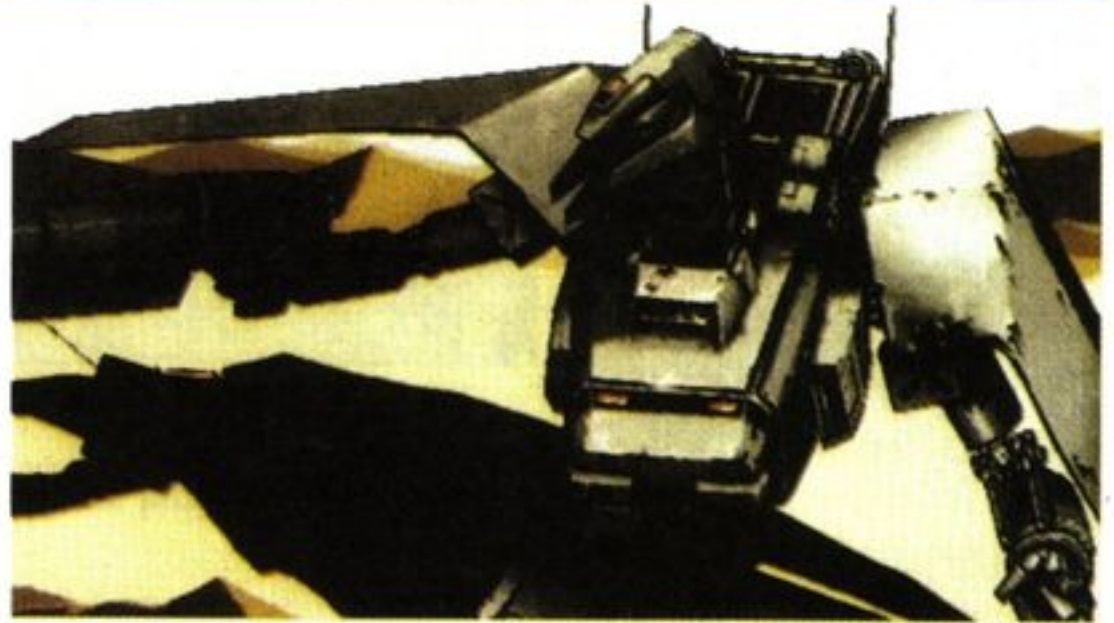
■전략 시뮬레이션 ■위즈

■발매 중(일본)

예전에 다우 기술에서 한글로 컨버전해 출시한 게임 「CRW1」에 비해 보다 진보된 배틀 슈트를 기본으로 여러가지 무기를 장비하여 작전에 참여한다. 중량이 2-3톤 가량되며 핵 융합로를 탑재하여 72시간까지 보급없이 움직일 수 있게 되었다. CRW 전략 정보국 특무 4과는 이러한 최신 배틀 슈트를 장비한 특수 경찰대이다.

시간이 흘러 인간이 화성에 진출할 수 있게 되었고 화성에 새로운 문명을 건설하게 되었다. 하지만 이주민들은 언제까지나 지구측의 지배하에 있다는 것에 반발하게 되어 그들은 테러리즘의 형태로 지구측을 공격하기 시작했다. CRW가 드디어 화성측의 테러리스트들을 상대로 싸움을 벌일 때가 온 것이다. 역전의 명수들이 모여 만들어진 전투 프로 집단인 CRW. 새로운 슈트로 이들은 화성의 테러리스트들을 정벌한다.

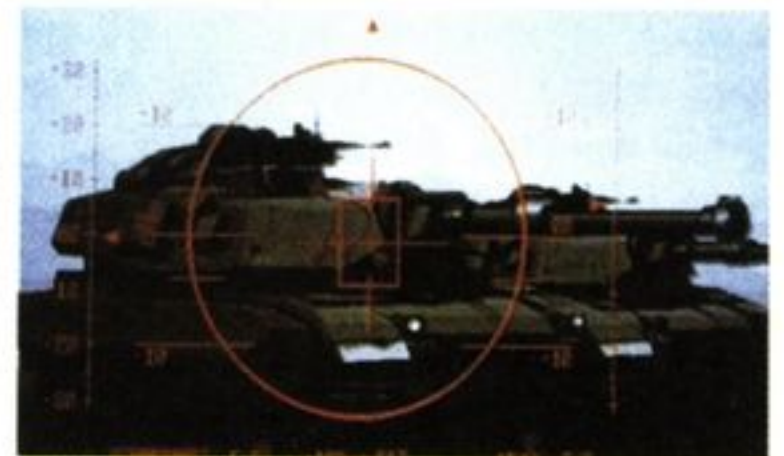
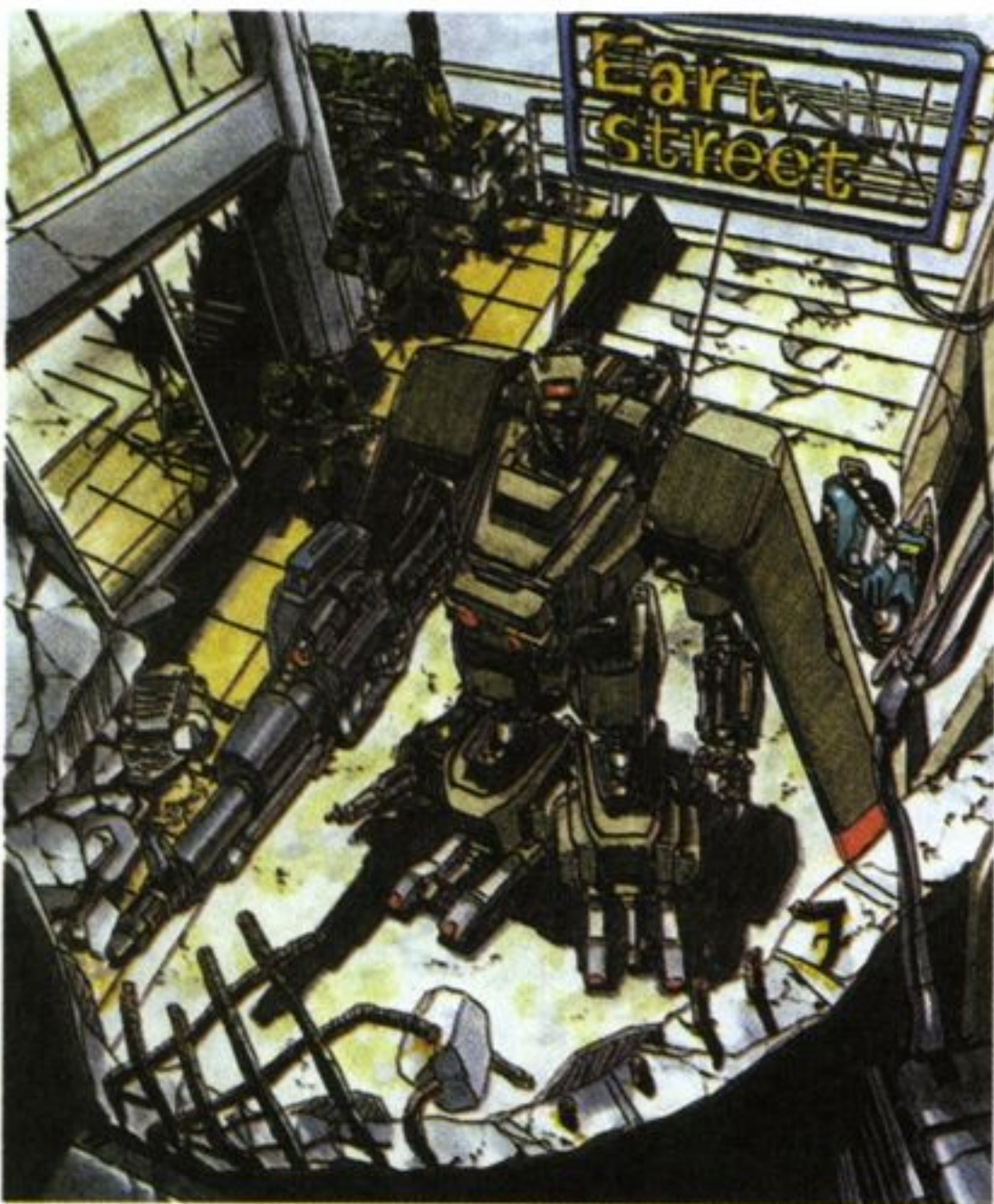
팬저 슈트의 공격능력과 약점을 알아야 한다

팬저 슈트를 정의하자면 만능 로보트라기 보다는 인간형 전차라는 느낌이 강하다. 무장은 빔 라이플 이외에는 대부분 실탄이며 장갑의 경우는 두껍지 않은 편으로 보병의 머신 건으로도 데미지를 받을 수 있다. 보통의 병기와 다른 점은 핵 융합로가 탑재되어 있어 연료가 따로 필요하지는 않다는 것이다. 데미지는 팔과 동체 머리 등에 입을 수 있으며 팔에 데미지를 받을 경우 무기를 사용하지 못하게 될 수도 있다.

기본 커맨드

이동(MOVE)과 공격(FIRE)의 턴이 나뉘어져 있으며 방어(DEFENSE)의 경우에 있어서 적의 공격을 어느정도 회피할 수 있다. 탐색(SEARCH)은 적을 발견하는 것이지만 팬저 슈트의 탐색 범위는 매우 좁기 때문에 적에게 쉽게 저격 당할 수 있다.

공격까지의 흐름을 읽자!

이번 「CRW2」에서는 조금은 이상한 형태로 공격이 진행되게 된다. 우선은 이동 턴으로 이동력이 낮은 캐릭터부터 이동을 시작하게 된다.

이동은 보통 이동과 빠른 이동 그리고 방어하면서 이동하는 3가지의 타입이 있기 때문에 상황에 따라서 적절히 사용하도록 한다. 이동이 끝난 후에 공격이 시작되지만 이동이 끝난 후부터 공격이 시작되기 때문에 이동 후 곧바로 공격은 불가능하다. 결국 자신의 군대가 모두 이동한 후에 적의 이동 턴이 되기 때문에 적을 발견했다고 해도 어느 정도의 움직임 등을 예상해서 접근하지 않으면 적의 공격 턴에 공격 받을 우려가 있기 때문에 조심해야 한다. 밀집 진형으로 이동해서 적을 발견한 후 공격하는 것이 가장 이상적이다.

공격은 각각의 캐릭터 마다 다르며 기본적으로 아군이 공격방향에 있는 경우 공격은 불가능하다. 또한 무기마다 각각 명중률이 있으며 발칸과 같은 무기가 명중률이 높다. 보급차량은 적에게 저격 당하기 쉬우므로 후방에 배치하는 것이 좋으며 적병도 마찬가지로 원거리 무기를 사용할 경우가 있으므로 주의해야 한다.

호러 3D 어드벤처의 부활

엑스타티카 2

■ 어드벤처 ■ 시그노시스
■ 미정

전작 연소자 관람불가의 엑스타티카는 당시 호러 어드벤처의 효시 「어둠속에 나홀로」의 아성에 도전할 만한 충분한 작품이었다.

이번 2는 연속작이니만큼 그래픽과 사운드 모든 면에서 전작을 능가하고 있다. 그래픽은 고해상도 그래픽카드를 지원하고 애니메이션과 비주얼 신 등은 요즘 나오는 CD ROM게임 특징답게 상당히 신경을 썼다. 아직 2의 완전한 제목은 정해지지 않았으나 현재 제작팀은 「엑스타티카 2」라고 정하고 작업 중에 있다. 이번 작품은 전작에 비해 여러 각도의 카메라앵글을 지원하고 영화적인 분위기를 많이 연출했다. 게이머는 지구를 지키기 위해 고블린, 뱀파이어 등 여러 크리쳐들을 무찌르며 진행해야 한다.

다시 한번 파괴의 질주를....

디스트럭션 더비 2

■ 레이싱 ■ 시그노시스
■ 12월예정

대부분의 제작사들이 속편을 제작했다가 도리어 혹평을 듣는 경우가 많다. 하지만 시그노시스는 전작을 초월하는 범퍼 투 범퍼(Bumper to bumper-자동차를 들이받는 액션)액션을 보여준다고 한다.

전작에서는 한번 부서지면 다시 부품을 재정비할 수 없었으나 더비2에서는 게임진행중에 손상을 입은 부분을 리페어할 수 있다. 전작에서는 세단타입의 자동차밖에 사용할 수 없었으나 이번작에는 버기카와 몬스터 트럭까지도 사용할 수 있다. 주위환경에 있어서도 안개가 낀다던지 상대방차의 불빛에 눈이 부신 장면까지도 재현한다고 하니 정말로 기다려진다.

EF2000을 능가하는 비행 시뮬레이션

TFX 3

■ 비행 시뮬레이션 ■ 오션
■ 12월예정

전작인 EF2000의 기술적인 면을 무색케 만들어 버릴 것이라는 후속작인 TFX 3는 게이머가 F-22와 E-3 SENTRY AWACS(조기경보기)까지도 조작할 수 있도록 한다. 장르가 전략적인면을 강조하다 보니 조작법인 포인트 앤드 클릭의 조작도 향상된다.

게임상에서 아군을 지원하는 지원군 또한 랜덤으로 선택되기 때문에 게이머는 실재 시나리오상에서 누가 지원해줄지 모르는 상태로 게임에 돌입하게 된다.

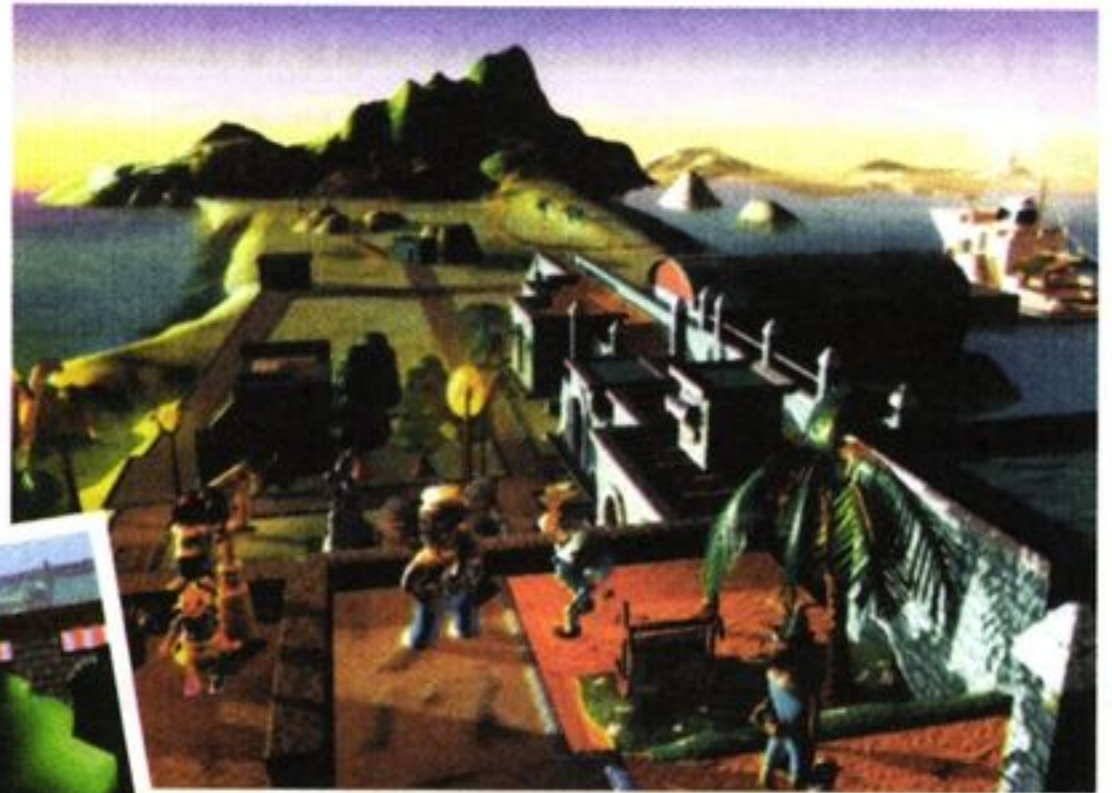
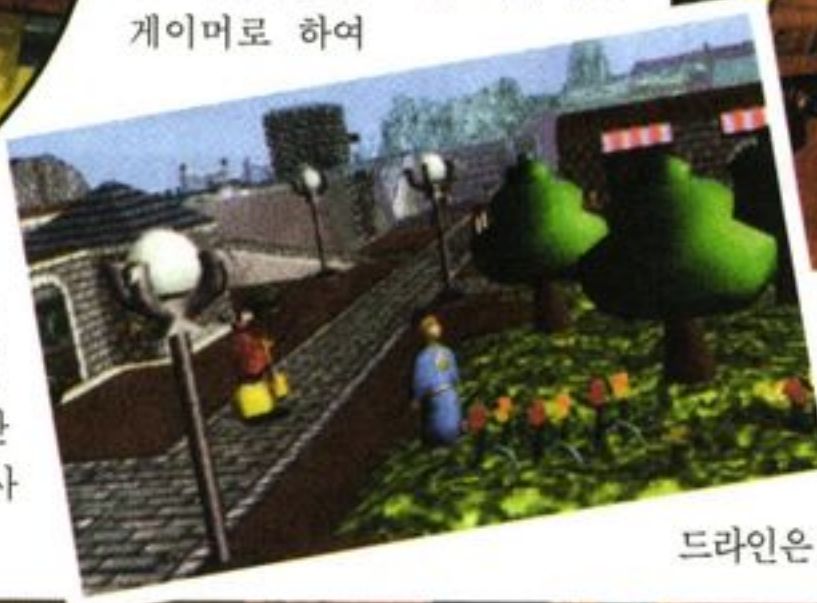
또한 그래픽적인 면에서 보면 지형의 높낮이가 자세히 표현되며 기체나 탱크 등의 묘사는 실사화면을 도입해 리얼함을 강조한다. 게이머가 자신의 소티(공군에서의 출격회수) 스케줄을 짤 수도 있다.

트윈센의 또 다른 모험

LBA 2(Little Big Adventure2)

■어드벤처 ■에드라인
■1997년 초

이번에 시작될 트윈센의 새로운 모험은 다시 한번 그래픽 어드벤처의 새 느낌을 받게 할 것이다. 게임에 전개되는 그래픽과 게이머를 즐겁게 해주는 주변의 여러 환경들이 LBA2가 다시한번 어드벤처의 게임을 재미있게 해줄 것이라고 평론가들은 이야기한다. 또한 제작자는 게이머로 하여

리틀 빅 어드벤처가 출시될 당시 어드벤처 게임을 좋아하는 게이머들은 고해상도의 그래픽 게임에 반했다. 또한 CD에서 원음으로 출력되는 사운드도 상당한 인기를 끌었다.

금 방향의 자유로움을 주기 위해 인바이어먼트에 제한을 두지 않고 있다. 결국 애드라인은 리틀 빅 어드벤처의 후속작답게 멋진 그래픽과 게이머를 몰입하게 만드는 퍼즐로 해볼만한 게임을 만들었다고 주장한다.

한국판 코맨드 & 퀀커

패닉 솔져(PANIC SOLDIER)

■전략 시뮬레이션 ■트리거 소프트
■10월 예정

2038년 세계는 완벽한 다원주의로 변해가고 크게는 대륙중심 그리고 그 안에 나라, 지역으로 다원화되는 복잡한 사회적 구성을 가지게 된다. 그에 따라 지역이기주의가 커져가고 각 지역들은 점차 지역간의 문제에 대해

심각하리만큼 냉혹한 결정을 내린다. 그러자 각 국은 알게 모르게 서로의 이익을 위해 잔인한 테러도 일삼게 되며 이에 따라 서로 보복을 일삼는 행위조차 각국간에 정당화된다. 각 국가, 작게는 지역으로 테러리스트들이 조직을 이루고 활동을 하게되고 점차 그들의 힘은 커져갔다.

그들의 문제는 2045년에 일어난 하슬란 섬 점령사건으로 절정에 이른다. 2018년 핵의 투하로 완벽히 죽음의 섬으로 변하여 완벽한 독립지역으로 선포되었던 하슬란 섬은 이제 세월의 흐름과 함께 서서히 각국의 이익을 위한 점령의 대상이 되었던 것이다.

테러단체들은 이제 조직적으로 집약된 힘을 가졌고 하나의 정착할 곳을 찾았다. 이들의 모이는 힘을 막고자 각국들은 경계하며 그들의 힘을 빼앗고자 했지만 그것은 오히려 역효과를 불러일으켜 그들을 단결하고 마침내 그들은 환태평양에서 가장 큰 섬 중에 하나인 하슬란 섬을 무력 침공, 점령하게 된다. 그리고 그들은 그곳에 자신들만의 지역을 정하고 하나의 독립지역임을 선포하고 나선다.

그들은 전문 테러리스트임이니 만큼 경제적 방편이라고는 있을 수 없었다. 그들은 각국에 지원을 요청하게되고 그것은 마치 당연한 듯 받아들여졌다. 그 이유는 바로 그들이 자행하는 무차별 테러 때문이었다. 그들은 「자살특공대」를 조직하여 병사들을 살

인기계로 만들었고 그들은 전 세계를 죽음의 공포로 몰아넣었다. 그들의 비 인도적인 테러행위에 대해 세계는 그 심각성을 인식하고 비밀리에 수뇌부들이 모여서 대책기구인 G.T.P.O(Global Terrorism Prevention Organization)를 결성하기로 합의한다. 하지만 그들의 이러한 노력에도 불구하고 G.T.P.O 산하의 많은 부대들은 하슬란지역에 접근조차 하지 못하고 괴멸되어버린다. G.T.P.O는 이제 해체 위기에 몰리고 테러리스트들에게 그 존재가 노출되자 오히려 그들의 테러 대상이 되고 말았다. 이 기구를 결성했던 수뇌부들은 서서히 그 자리를 빠져나가기 시작했다. 자연스레 G.T.P.O는 사라져가고 총사령관인 레인 콜트는 마지막으로 용병들을 모집한다. 아무도 모르는 곳에서 그들을 훈련시킨 후 드디어 하슬란으로의 침투를 개시한다. 이 작전명은 「패닉」! 그리고 마지막 용병들을 「패닉솔져」라 칭했다.

게임의 특징

1. 장점만을 살린 새로운 전략형 게임

현재까지 나온 전략 시뮬레이션들은 크게 턴타입과 리얼타임 타입으로 구분되어 있다. 턴타입은 전략적인 점이 크게 강조되는 대신 긴박감이 떨어지고 기존의 리얼타임 전략 시뮬레이션들은 긴박감을 가지지만 단순한 공격 패턴에서 크게 벗어나지 못한다. 패닉솔져는 바로 긴박감과 전략성을 함께 갖춘 타이틀의 시작이 될 것이다.

2. 박력있고 사실적인 그래픽과 사운드

최대한 파괴적이고 화려한 그래픽과 효과음으로 유저들의 전투본능을 일깨운다. 특히 비주얼은 물론이고 실제 게임 화면의 그래픽까지도 3D를 사용하였기 때문에 최대한의 사실감을 느끼게 한다.

3. SF영화를 보는 듯한 동영상

총 400MB(20분 분량)로 기획

되어 있는 3D 비주얼. 오프닝 비주얼과 각 미션이 시작될 때 나오는 비주얼등이 3D로 사실감 넘치게 제작되어 있기 때문에 게임을 하면서도 영화를 보는 착각을 느끼게 된다.

4. 팀의 특성에 맞게 전술을 펼친다

게임의 진행은 철저히 유저의 능력에 달려있다. 자신이 원하는 부대를 자신이 구성하여 자신의 마음에 드는 용병을 채용해 그에게 어울리는 메카닉과 무기를 장비시킨다. 그리고 이런 병사들을 모아서 한 팀으로 구성시킨 후 팀장을 정해준다. 이런 식으로 모두 4팀까지 구성을 시킬 수 있다. 유저는 각 팀마다 특성을 부여해주어 그 팀의 성격에 맞게 전술을 펼친다.

5. 임무에 맞게 유저가 작전을 설정한다

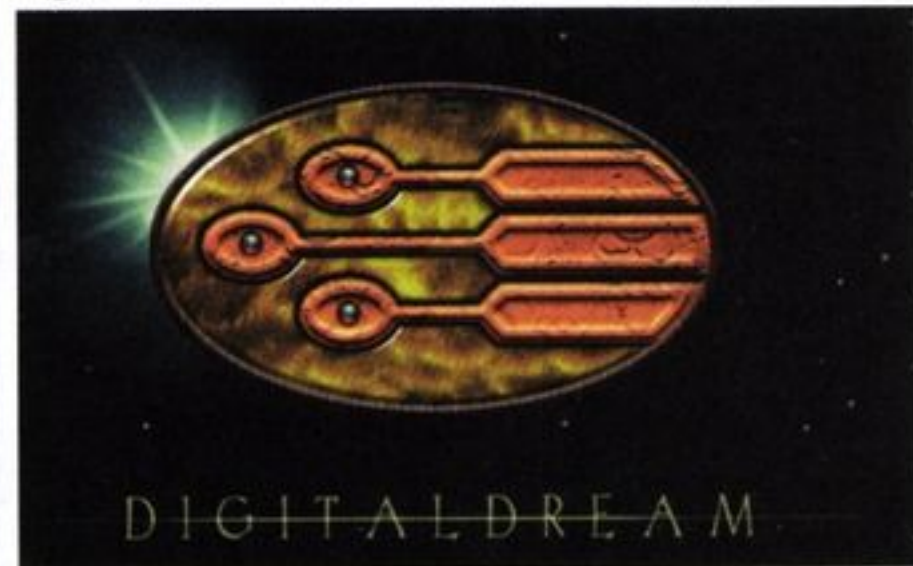
유저가 다음에 할 미션을 설정한다. 미션의 임무내용을 보고 유저가 정하며 목적에 따라서 유저 자신이 침투 방식을 결정한다. 어느 시간에 어느 장소로 지원 부대를 투입시킬지 처음에는 어느 팀을 침투시킬 지는 모두 유저가 설정을 한다. 침투하면 자신이 어떤 식으로 목적을 해결할 것인가를 결정한다. 정면 돌파로 상대할 것인지 아니면 적의 특성을 파악하여 기습작전이나 유인작전을 펼칠 것인지 정하는 것이 임무를 성공적으로 수행하는데 중요한 열쇠가 된다.

간편한 인터페이스의 액션 어드벤처

하드코아

■액션 어드벤처 ■디지탈 드림

■11월 예정

「사우리안의 PC 네모네모로직」을 제작한 「디지탈 드림」에서 액션 어드벤처게임을 새롭게 기획, 제작한다. 배경은 지금부터

아주 먼 미래 AD 2461년 경의 이야기로 지금과는 많이 달라진 미래의 조각을 약간이나마 맛볼 수 있는 게임이라 할 수 있다.

산업과 주거의 주무대인 우주로 이주한 정부와 정치의 중심지인 지구 정부간의 마찰로 인해 전쟁이 벌어지게 된다. 주인공은 전쟁이 일어나고 있는 동안 적의 함대 상황을 알아내고 분석하는 일을 하던 하급장교로 정전 후 우주군이 아닌 지상군으로 발령을 받게 된다. 게이머는 자신도 모르는 사이에 경찰과 군부의 갈등과 음모에 말려들게 되고 여러 가지 사건을 해결해야만 하는데..........

기존의 액션 게임과는 다르게 간단한 조작으로도 속도감을 느끼며 진행할 수 있도록 하였고 슈퍼 VGA의 고해상도(640*480)를 지원한다. 3D 랜더링된 이미지를 사용하여 섬세한 이미지 표현에 중점을 두고 미래의 가상현실을 체험할 수 있도록 구성하였다.

우주의 힘을 되찾아라!

위저드리 골드

■롤플레잉 ■써텍

■9월예정

우주 용광로의 도난

우주 용광로가 도난당하면서 운명을 주관하는 우주의 신들은 우주를 제어할 힘을 잃게 되었다. 한편 우주 해적의 습격을 받은 마이너의 함선은 길을 잃고 헤매다 은하계에 전혀 알려지지 않은 신비한 행성을 발견하게 된다.

이러한 일들이 벌어짐에 따라 우주의 신들은 그 작은 행성의 존재 여부와 용광로의 안전여부에 대해 걱정을 하였다. 우주 용광로는 또 다시 반 킹과 마법사 조르피투스가 훔쳐간 것이었다. 이번 행성은 사람들에게는 알려져서는 곤란하기 때문에 깊은 걱정을 하는 것이다.

한편 마이너의 우주선은 고향으로 새로운 탐험의 소식을 가지고 돌아왔다. 전설 상에 존재하는 행성의 존재와 비밀의 휴식처로 알려진 애스트럴 도미내의 존재가 바로 그것이다. 애스트럴 도미네는 몇천 년을 이어져 내려온 전설이다.

이 오래된 전설은 위대한 예술가와 과학자, 푼장 자신, 그리고 그가 알아 낸 우주의 비밀과 힘에 관한 것인데 푼장은 이러한 것들이 아무에게나 전해지기엔 너무 비밀스러운 내용이라고 생각하였다. 우주를 생성할 수도 파괴할 수도 있기 때문이다. 그래서 그는 자기 자신의 인생 최고의 업적을 파기하느냐 아니면 비도덕적인 자들이 절대 찾아내지 못할 은밀한 장소에 숨기느냐를 고민하였다. 결국 그는 언젠가 이 우주가 새로운 국면에 접어들 때 그의 비전이 안전하게 드러날 수 있는 후자를 택하였다.

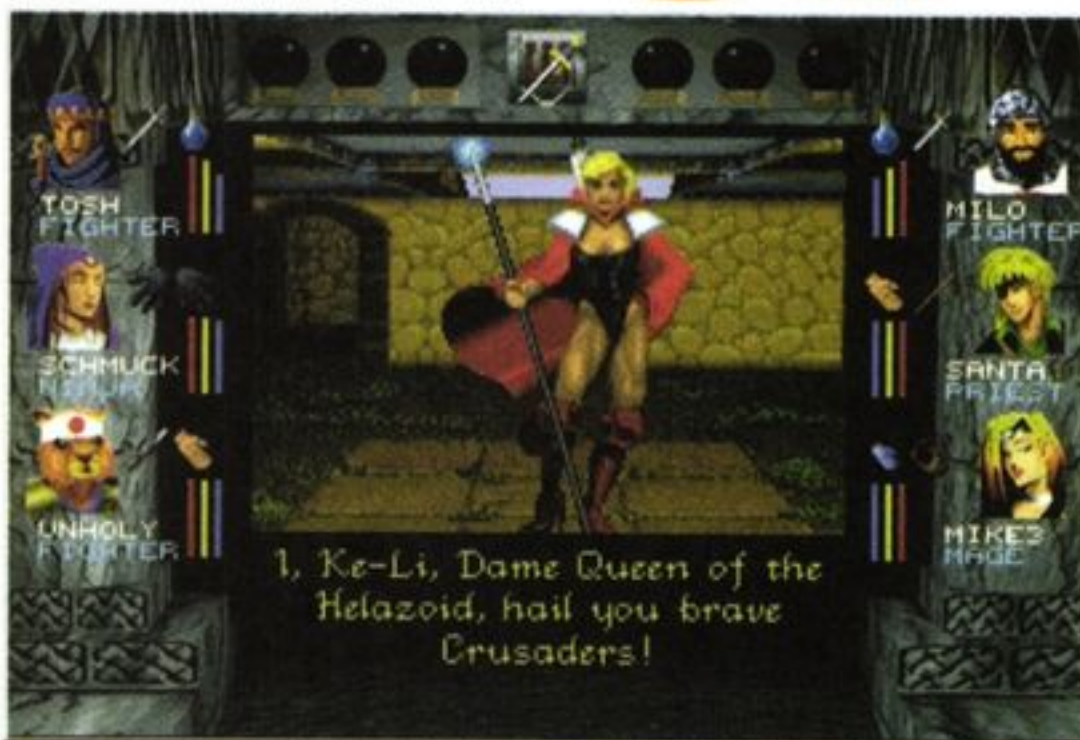
그리하여 푼장은 비전을 봉인하고자 애스트럴 도미내를 만들게 된 것이다. 또 그는 가디아라는 행성을 만들어 그 곳에 애스트럴 도미네를 숨겨 놓았다. 푼장 자신은 가디아의 신이 되었으며 비전을 수호할 수 있는 생명체들을 만들어 냈다. 그리고 푼장은 애스트럴 도미네를 찾을 수 있는 지도를 작성한 후 여러 조각을 내어 가디아의 곳곳에 숨겨 놓았다. 그의 비전이 안전함을 확인한 푼장은 세상에서 영원히 사라졌다고 한다.

잊혀진 가디아 행성과 푼장 최후의 업적인 애스트럴 도미내가 실제로 존재한다는 소문은 빠르게 퍼져 나갔다. 하지만 위대한 비밀을 탐내는 많은 자들 가운데 극소수만이 찾아 나설 능력이 있을 뿐이다. 그들 중 한 명은 오직 다크새반트 라고만 알려진 수수께끼의 방랑자이다. 그는 검은 함선을 몰고 드넓은 우주를 항해하고 다니며 자신이 세상에서 가장 강할 뿐만 아니라 자신 외에는 아무도 믿지 않는다고만 알려져 있다.

은하계에는 우주 상거래에 이름을 떨치는 두 종족이 있다. 첫번째는 움파니 부대로서 육중한 몸집을 자랑하는 그들은 법을 존중하는 우주 최강의 전투 종족이다. 두번째는 트랭이라고 불리는 비양심적인 거미 종족으로 그들은 값만 제대로 지불하면 무엇이든지 한다. 트랭 족은 결코 믿을 수 있는 종족은 못 되지만 은하계 내에서 가장 큰 거래망을 가지고 있다. 그들은 원하는 것이라면 무엇이든지간에 획득하려고 하기 때문에 어떤 치사한 수법도 마다하지 않는다.

이러한 이유로 움파니 족과 트랭 족은 자연적으로 서로 경쟁적인 입장을 취하게 되고 서로를 못마땅해 한다. 그리고 이 두 종족 사이에 누군가 참견하는 것을 용납치 않는다.

실제로 트랭 족은 푼장의 행성을 찾고자하는 다크새반트를 돕고 있다는 소문이 돌고 있다. 움파니 족은 트랭 족이 이러한 사실에 연관되어 있다는 것을 간과하지 않음에 틀림없을 것이다. 트랭 족이 애스트럴 도미네를 획득하는 것을 저지하려는 움직임을 보이는 것은 자명한 일이다.

그들 외에도 비 도미나라는 공격적이고 거친 젊은 여전사가 있

다. 그녀는 푼장의 먼 후손이라는 소문도 있다. 트랭 족은 그녀의 내력을 알고 그녀를 다크새반트에게 인계하였고 다크새반트는 얼마간 그녀를 감금한 적이 있었다. 이 사실이 그녀가 스스로 원해서였는지 아니면 강제로 잡혀갔는지는 알려져 있지 않다. 하지만 다크새반트는 비 도미나가 애스트 럴 도미네의 비밀을 풀 수 있는 열쇠가 될지도 모른다고 믿었던 것은 확실하다.

다양한 종족으로 뒤섞인 인구가 증가함에 따라 점점 종족 구분이 단순화되는 것은 머지않아 가디아가 나타난다는 암시이다. 지금 누군가가 애스트럴 도미네를 찾아야 하는지 그렇지 않은지는 누구도 알지 못한다. 다만 다른 별에서 온 여행자들이 많아지고 그들은 비전 찾기를 시작했다는 것이다. 그들이 살던 별의 종말이 예언되었다고 하기에 더더욱 그것을 찾으려 한다.

마지막으로 게이머가 남았다. 이제는 게이머도 애스트럴 도미네를 찾는 모험의 길을 떠나야 한다. 우리의 용감한 모험가 일행은 잊혀진 가디아를 찾아 떠날 것이다.

위저드리 세계의 부름

설정 캐릭터들은 환상계에 어울리는 능력과 기술을 가질 수 있도록 만들어 졌다.

예를들면 다크새반트의 십자군에서 게이머는 괴물을 퇴치 할만한 마법사를 만들어야 하는 것이다. 이 외에도 게이머는 난폭한 용과 결투를 벌일 정도로 강한 사무라이, 투사, 닌자 등을 만들어야 한다.

일행의 리더가 되기 위해 처음 해야 할 일은 캐릭터 메뉴에서 캐릭터를 선택하고 일행을 만드는 일이다. 캐릭터들은 각기 다른 종족과 직업, 성별을 가지고 있으며 능력치도 다르다. 위저드리의 세계는 다양한 선택을 제공하므로 어떤 종족과 어떤 직업의 캐릭터들을 섞어야 최고의 집단이 될 지 고민 하게 될 것이다.

위저드리 시리즈에서 가장 만족할 만한 것 중의 하나가 바로 일행의 능력 밸런스 맞추기 이다. 여러가지 조합을 시도해 보고 그 중 자신에게 가장 알맞은 하나를 선택하기 바라며 위의 설명은 가장 기본적인 것이니만큼 다른 직업을 이용해서 만들어 보는 것도 좋다. 또한 어떤 캐릭터들은 몇 가지 능력을 동시에 가지고 있기도 하다. 예를 들면 닌자는 전투뿐만 아니라 도둑 계층처럼 자물쇠 따기에도 능하다. 상황에 따라서 훈련만 시킨다면 연금술사 계층의 마법도 배울 수 있는 것이다. 이처럼 캐릭터를 선택하는 것도 중요하며 그 캐릭터를 키워나가는 것도 중요한 것이다.

캐릭터 설정시 참고사항

* 일행에는 최고 여섯 명까지 수용할 수 있다. 하지만 여섯 명보다 적을 시에는 몹시 힘든 여행을 해야만 할 것이다. 하여튼 밸런스가 잘 맞는 일행을 만드는 것이 성공의 비결이라고 할 수 있다.
* 일행의 앞 열에 있는 세 명은 많이 얻어 맞기도 하지만 그만큼 전리품도 많이 얻는다. 그러므로 앞 열의 세 명은 투사, 기사, 사무라이, 발키리 정도나 아니면 닌자, 수도승 같은 캐릭터가 어울린다.
* 일행 중에는 상처를 치료하고 병을 고치는 누군가가 있어야 한다. 성직자나 연금술사 정도가 이러한 역할을 한다.
* 공격적인 마법을 할 줄 아는 사람도 역시 필요하다. 마법사나 영능력자 계층이 「마인드 플래이」나 「어스피시에이션」같은 과격한 마법을 쓸 수 있다.
* 위저드리 세계에서는 무수한 보물 상자와 잠긴 문을 접하게 된다. 일행 중 누군가 훔치는 기술을 지닌 자가 있다면 이러한 보물상자를 쉽게 얻을 수 있다. 보통 도둑 계층이 이런 일엔 가장 좋지만 만약 없다면 닌자, 레인저, 음유 시인 등도 사기, 눈속임 기술을 익히게 하여 활용할 수 있다.
* 마지막으로 일행 중에는 잊혀진 가디아의 원주민들과 대화할 능력을 갖춘 누군가가 있어야 한다. 성직자, 기사, 승정 계층이 이러한 임무를 잘 수행하지만 성격과 지능이 높은 캐릭터가 존재한다면 그에게 일을 맡겨도 된다.

캐릭터 설명

투사(Fighter)	전투 능력 보유, 정찰 능력 보유
기사(Lord)	전투 능력 보유, 성직자 계층의 마법 연수 가능
사무라이(Samurai)	전투 능력 보유, 마법사 계층의 마법 연수 가능(마법사만큼 빨리 익히지는 못함)
성직자(Priest)	일행의 상처 치료, 아주 약간의 전투 능력과 협상, 능력 보유
마법사(Mage)	공격적 마법 능력
도둑(Thief)	자물쇠 따기, 함정 피하기 능력 및 자잘한 기계 다 루는 능력 보유

현재 위저드리 골드는 LG 미디어에서 한글화하여 올해중으로 발매할 예정이다

국산 제작 리얼 타임 전략 시뮬레이션

쥬라기 원시전

■ 전략 시뮬레이션 ■ 트릭 시스템

■ 10월 예정

쥬라기 원시전은 원시시대를 배경으로 쥬라기섬에 얽힌 이야기와 여러 부족들간의 전투를 하는 게임으로 원시인, 장사, 무사, 마법사, 공룡 등을 거느리고 게이머가 주인공 족장이 되어 타 부족과 싸우며 이야기를 펼쳐나가는 게임이다.

쥬라기 섬의 전설

원시력 원년, 먼 옛날 지구는 빙하기가 끝나면서 대혼란에 휩싸이게 된다. 대지는 여기저기에서 지진과 번개가 일고 화산이 폭발하고 바다는 해일과 폭풍에 요동쳤다. 그러던 마침내 바다속으로부터 커다란 섬 하나가 솟아오른다. 그리고 이 섬에서는 번개와 세포 분열에 의해 새로운 생명체가 탄생하게 된다. 그것이 바로 멸종했을 것으로 믿었던 공룡의 부활이었다. 수백년 후 남쪽 바다 끝에 위치한 이 섬을 사람들은 「쥬라기 섬」이라고 부르기 시작하고 이에 얽힌 이야기가 쥬라기섬의 전설이라고 불리운다.

게임의 특징

1. 그래픽의 변화

320×200 256 칼라를 썼던 그래픽 모드가 640×480 256 칼라의 고해상도 그래픽모드로 바뀌었다.

2. 사실적인 캐릭터의 처리

실감나는 원시인의 모습과 벨로시렙터, 트리세라톱스 등의 공룡등이 모두 3D로 모델링되어 스프라이트 처리되었다. 그외에도 현실감나는 여러 동물과 마법사의 모습도 볼 수 있다.

3. 시나리오의 다양화

8부족을 선택해서 플레이가 가능하고 부족 특징이 제각기 있으며 게임 스테이지마다 특유의 변수가 있다.

4. 훈련소를 건설한다

각 부족의 특징에 맞는 부족원시인이나 공룡들을 훈련시킬 부족마다 모습이 다른 건물을 지을 수 있다. 그외 먹거리 움막 보관소 등도 건설 할 수 있다.

5. 인터페이스의 변화

마우스 하나로 모든 명령이 가능하도록 해 훨씬 쉽게 게임을 진행할 수 있슴. 더불어 단축키를 사용하시면 더욱 쉽게 게임을 진행할 수 있다.

6. 인공지능의 변화

모든 능력이 자동으로 수련되며 원하는 능력을 사용자가 지정해서 집중수련할 수 있다. 그리고 여러 경로를 통해 침입해 오는 적을 막아야 한다.

7. 음향효과, 음악의 변화

원시시대의 긴장감이 도는 여러 쟝르의 음악들이 쥬크박스로 제공되며 원시인, 마법사, 공룡 등의 목소리도 들어볼 수 있다.

현재 이 게임의 데모버전이 PC통신 등에 올라와 있으니 다운로드 받아 게임을 즐겨보는 것도 좋다.

국산 RPG의 새로운 도전!

천상소마 영웅전

■롤플레잉 ■에프이 (F.E)
■9월

기대의 『천상소마』 마법은 이런 식이다!

흥미진진한 시나리오와 참신한 아이디어로 시선을 모으고 있는 『천상소마 영웅전』 이제 막바지 작업이 한창인 『천상소마 영웅전』의 이모저모를 살짝 공개한다.

RPG 게임에서는 보통 주인공 캐릭터를 이곳저곳 사정없이(?) 끌고 다니면서 어딘가 있을지 모르는 단서를 모으기 위해 여러 사람들과 이야기를 해보며 힌트를 얻는 것이 중요하다. 천상소마 영웅전에서 등장하는 마을은 과연 어떤 곳들이 있을까? 미리 그중 한곳만을 찾아가 보기로 한다.

테드 마을

「마을안」

마을안은 온통 썩은 나무와 화초들로 가득하며 한 노파가 지팡이를 짚고서 지나간다. 헤스페리가 말을 붙이지만 대꾸하지 않으며 계속 노파를 쫓아 간다.

크리프: 이 마을엔 온통 썩은 나무와 화초들뿐이네.

마젤: 오싹한데

헤스페리: 어? 저기봐! 웬 할머니? 할머니? 할머니? 저~어

할머니: ……

헤스페리: 할머니! 아니, 아주머니?

할머니: 아이고, 이젠 어떡하나? 어~엉~~

헤스페리: 왜 갑자기 우세요? 이 마을엔 아무도 살지 않나요?

할머니: 댁들이 누군지는 모르겠지만 알고 싶은 것이 있으면 날

타우로스산까지 업어다 주구려.

헤스페리: 할머니 무슨일이 있나요?

할머니: 싫으면 말고!

헤스페리: 아니요. 모셔다 드릴께요. 좀 무겁겠지만….

크리프: 나랑 교대로 업자고!

「타우로스산」

헤스페리: 여기가 타우로스산 맞나요?

할머니: 그려 여기가 타우로스산이야.

헤스페리: 이젠, 말씀해 주세요. 마을이 왜 저렇게 되었죠?

할머니: 너무 보채지 말라구. 얘기할테니. 몇년 전 일이라우. 전엔 우리 마을은 조용하고 평화로운 마을이었지. 그러던 어느날 한 예언가가 우리 마을을 찾아왔다우. 그 예언가는 마을 사람들이 모두 모인 자리에서 조만간 모두들 죽게 될 것이라고 하더군. 모두들 믿기지 않는다고 하였지만 한편으로 걱정이 되기 시작했지. 그때 그 예언가는 타우로스 산에 올라가서 그곳에 있는 종을 제일 먼저 치는 사람은 죽지 않고 살 수 있다고 하더군. 그 후 마을 사람들은 변하기 시작했지. 모두들 누구보다도 먼저 타우로스 산의 종을 치고 싶어 했지. 허긴, 나같은 늙은이도 죽음이 두려운데 젊은 사람들은 오죽했겠수?

헤스페리: 그럼 마을 사람이 모두 산으로 올라 갔다는 말입니까?

할머니: 그렇다우. 아마도 내가 제일 마지막일 거라우.

헤스페리: 뭔가 구린내가 나는 것 같은데?

마젤: 그러게 말이야!

과연 이 마을에서는 무슨 일이 일어난 것일까? 궁금증이 더해가는 『천상소마 영웅전』. 벌써부터 발매가 기다려 진다.

공격법 소개

헤스페리의 마법 공격

엔젤 파이어 : 범위내의 모든 적을 공격. 불기둥이 치솟는다. B-dlpan5

블랙 파이어 : 용을 소환하여 공격 B-ide-3

루나의 마법 공격

흡력술:적의 HP를 빨아들인다.

지저드의 마법 공격

아이스빅파워 : 얼음 기둥이 솟는다.

마룡의 공격법

?? : 독공격. 독에 오염되면 같은 편을 공격하게 된다.

크리프의 마법 공격

사우스윈드 : 적에게 회오리 바람이 일어난다.

천상의 보옥 : 천상의 용이 물고간 여의주와 같은 물질로 만들어진 구슬로 입에 물고 있다 뱉으면 몸이 공중으로 뜨게 된다고 한다.

폴카의 시계 : 이 시계를 가진 사람이 공격을 받으면 적의 공격력이 1/2배로 떨어진다.

현인의 루비 : 현인의 몸에서 나왔다는 루비로 이것을 소유하고 있는 장비에 장식하면 장신구의 능력이 2배가 된다.

네일의 투구 : 대륙의 남쪽 섬에서 나는 네일이라는 광석으로 만들어진 투구로 공격력이 무한 증가한다.

메가글러브 : 근원지는 밝혀지지 않았으나 이것을 착용하면 무적의 편치력을 가질 수 있게 된다.

꿈과 추억의 천선 : 파라와의 결전을 통해서 얻을 수 있는 것으로 크리프를 살려낼 수 있다.

오아시스의 물통 : 수행의 사막을 빠져나올 수 있는 아이템.

풀 웍스테이션의 초고화질 격투 액션!

파이터(FIGHTER)

■격투 액션 ■에프이 (F.E)
■미정

F.E의 신작 격투 액션! 드디어 공개

장군, 야화, 천상소마 영웅전에 이어 또 하나의 대작을 선보이는 에프이. 이번에는 화제의 대전 격투 액션 게임 FIGHTER(파이터)를 소개한다. 파이터 역시 대작을 지향하는 F.E의 개발이념에 어긋나지 않을 작품이 될 것이라 생각하며 모든 작업을 웍 스테이션에서 제작하여 캐릭터의 이미지와 애니메이션은 세계 어느곳에 내놓아도 뒤지지 않을 만한 게임이 될 것이다.

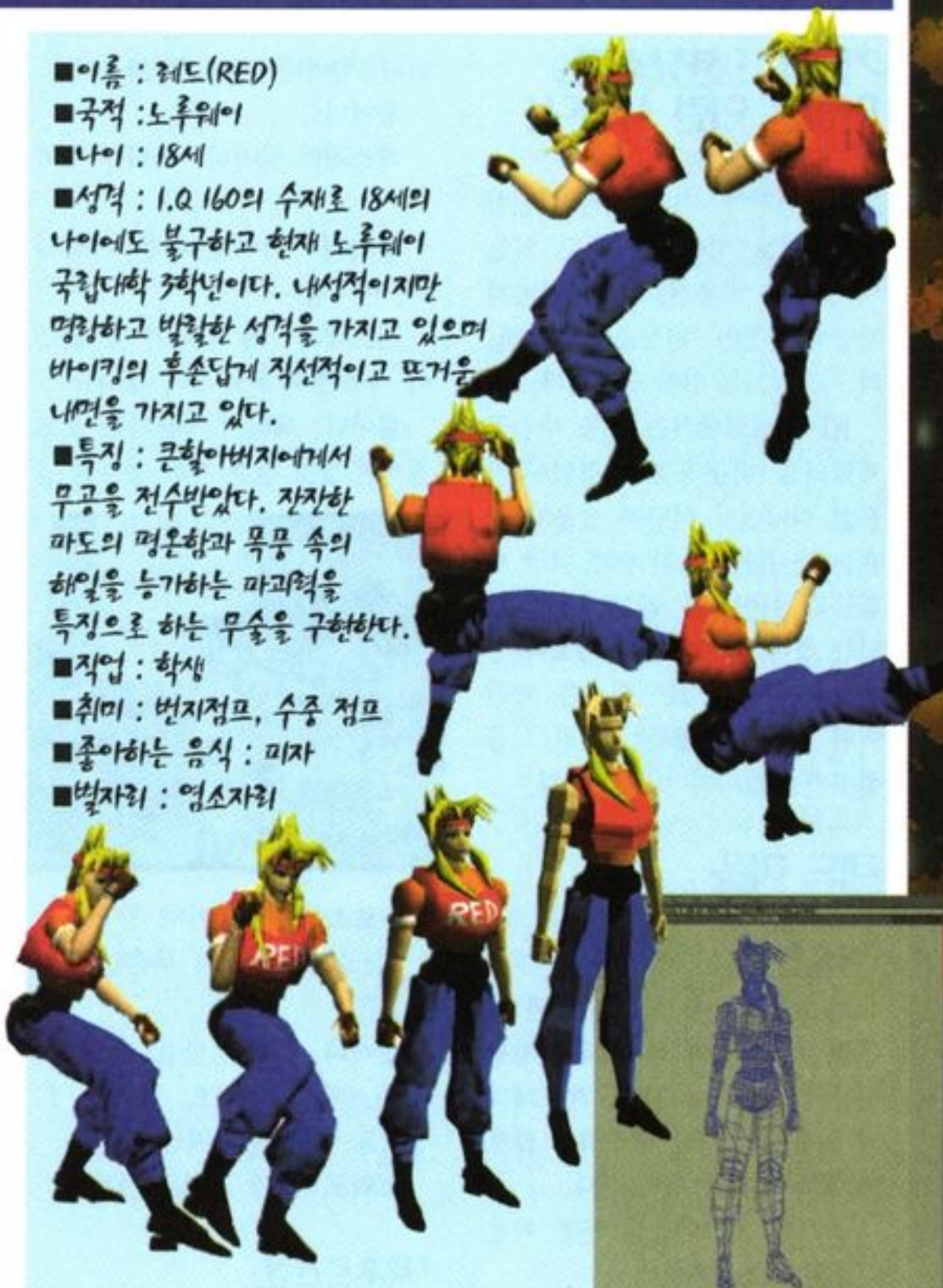
또한 PC용 대전 게임의 한계를 뛰어 넘은 다양한 기술의 도입으로 일반 PC용 대전 게임에서는 보기 드물게 잡기 기술과 연타 기술을 강화하였으며 모든 작업을 웍 스테이션에서 처리하여 뛰어난 화질의 애니메이션을 제공한다. 시스템적으로는 대전식 체크 포인트를 보다 세분화하여 정확한 타격점을 찾아야만 타격이 가능하게 하였다.

프롤로그

무림의 질서가 깨어지면서 혼란이 계속되던 시절. 끊임없는 세력 다툼은 무림의 각 문파들의 세력을 차츰 저하시켰고 그로인해 각 문파는 하나 둘씩 사라지게 되었다. 이러한 시기에 무림의 거장 무당파와 공동파 마저 해산되면서 잔존 세력을 모아 새로 만들어진 것이 무공파였다.

냉천. 그는 무공파의 마지막 장문인의 37대손으로 직업은 고고학자였다. 그는 무고의 원류를 찾아 헤매다가 타클라마칸 사막에 있는 사원에 가면 무공의 원류를 알아낼 수 있다는 소리를 듣게 된다.

수소문을 해서 찾아간 사원의 문에는 12성좌의 표시가 있었고 12성좌의 정기를 이어받은 12명의 전사들이 있다는 사실도 알게 된다. 냉천은 이 12전사중 최강자를 가려내야만 무고의 원류가 어디인지를 알 수 있다는 비밀을 알아내고 각 별자리의 수수께기를 풀고 실존하고 있는 12전사의 행방을 찾아낸다.

한편 세계 각국에 흩어져 있는 12전사는 자신의 출생과 무공을 둘러싼 의구심을 품은채 살아가고 있었다. 냉천은 그들에게 타클라마 사막의 신전으로 초대장을 보내 최강자를 뽑아 무공의 원류와 각 별자리와 관련된 수수께끼의 해결을 제의한다. 과연 최강자는 누가될 것이며 성좌를 둘러싼 수수께끼는 풀리게 될것인가?

■이름 : 부르투스(BRUTES)
■국적 : 이탈리아
■나이 : 29세
■성격 : 남에게 구속되는 것을 죽기보다도 싫어하는 성격으로 15살에 집을 나와 히피로서 살아가고 있다. 물인지 불인지 직접 만져 봐야 직성이 풀리는 성격으로 화가나면 아무도 말리지 못한다. 구속되기를 싫어하는 것만큼 책임지는 것도 싫어한다.
■특징 : 전세계를 돌아다니며 여행하는 것을 즐기다가 우연한 기회에 각국의 무술의 미묘한 연관성을 깨닫고 세계 각국의 무술의 특징을 절묘하게 배합하여 독창적인 권법을 창출한다. 그 특유의 무술은 마치 자유를 열망하는 그의 신념을 몸짓으로 표현하는 듯하며 파괴력 또한 상상을 불허한다.
■직업 : 무직 ■취미 : 오지 여행, 모터 싸이클
■좋아하는 음식 : 육류를 이용한 요리는 모두 좋아한다.
■별자리 : 쌍둥이자리

히트게임차트

■조사기간 : 1996년 7월 21일 - 8월 20일
■산출근거 : 애독자 엽서(60%), 게임 매장의 판매통계(30%), 자체평가(10%)

애독자 인기 순위

삼국지4
전략 시뮬레이션
고에이
비스코(02-401-2531)

워크래프트 Ⅱ 미션
전략 시뮬레이션
블리자드
SKC(02-3708-5476)

시빌라이제이션2
전략 시뮬레이션
마이크로 프로즈
쌍용(02-270-8946)

코맨드 앤 컨커
전략 시뮬레이션
버진
동서게임채널(02-3662-8020)

탑건
시뮬레이션
스펙트럼 홀로바이트
쌍용(02-270-8946)

영웅전설2
롤플레잉
팔콤
삼성전자(02-538-7897)

삼국지 영걸전
전략 시뮬레이션
고에이
비스코(02-401-2531)

장군
전략 시뮬레이션
FE
멀티시티(02-518-2114)

타르타로스
롤플레잉
시맥전산
시맥전산(02-786-1600)

아기공룡 둘리
액션
LG 미디어
LG 미디어(02-512-7048)

구매 희망순위

삼국지5
전략 시뮬레이션
고에이
비스코(02-401-2531)

NBA 96
스포츠
EA 스포츠
동서게임채널(02-3662-8020)

윙커맨더4
시뮬레이션
오리진
동서게임채널(02-3662-8020)

삼국지 공명전
전략 시뮬레이션
고에이
비스코(02-401-2531)

C&C RED ALRERT
전략 시뮬레이션
버진
동서게임채널(02-3662-8020)

Z
전략 시뮬레이션
비트맵 브라더스
하이콤(02-795-5765)

천상소마 영웅전
롤플레잉
F.E
멀티시티(02-518-2114)

버철 화이터 PC
격투 액션
세가
SKC(02-3708-5476)

AH-64D 롱보우
시뮬레이션
일렉트로닉 아츠
동서게임채널(02-3662-8020)

퀘이크
액션
id 소프트
미정

이번달 차트 중에서 애독자 구매 희망 순위를 유심히 살펴보자. 모두가 외국게임이 주류를 이루고 있는 가운데 유독 F.E의 『천상소마 영웅전』이 눈에 띈다. 국산게임 제작사들의 분발과 과감한 투자가 아쉬운 때이다.

LONGBOW

아파치 롱보우

장르	시뮬레이션
제작사	오리진
유통사	동서산업개발
시스템 요구사항	펜티엄 이상/램 16메가 이상 키보드, 조이스틱 지원
발매일	발매중
가격	45,000원
문의처	동서산업개발(02-3662-8020)

프롤로그

그토록 비행 시뮬레이션 게임 매니어들을 기다리게 했던 아파치 롱보우가 드디어 출시되었다. 사실 예전에 아파치 라는 게임이 몇 년 전에 출시된 적이 있었다. 하지만 이 게임과 지금 설명하는 아파치 롱보우는 아예 다른 게임임을 미리 밝혀 둔다. 이 아파치 롱보우는 그 명성 그대로 살인적인 시스템을 요구한다. 일단 486보드를 소유하고 있고 램이 8Mb라면 최저의 해상도밖에 실행이 힘들다. 간혹 펜티엄에 램이 16MB라고 하더라도 고해상도에서 시스템이 다운되거나 실행이 불가능한 경우도 종종 발생한다. 이것은 자신의 메모리 관리를 잘못했거나 인스톨 과정에서 문제가 생겼다는 증거이다.

한마디로 가장 시스템 관리를 잘한 컴퓨터에게 주는 상이라고나 할까. 아마도 아파치 롱보우를 제대로 하기 위해서는 펜티엄 120에 16MB 정도는 되어야 한다. 하지만 아파치 롱보우 자체의 특성 때문에 각 메뉴간에 로딩 시간은 약간 긴 편이다. 하지만 막상 게임에 들어가서는 시스템만 어느 정도만 받쳐 준다면 별 무리 없이 진행할 수 있다.

그러나 이런 시스템 권장 사양을 갖췄다면 아파치 롱보우를 만끽할 때가 온 것이다(물론 그 이하의 최소 사양의 시스템에서도 게임이 동작하는 데는 문제가 없다. 하지만 저해상도의 그래픽과 함께 대단한 인내심을 요하게 될 것이다). 그럼 이제 미군의 주력 공격 헬기를 탑승하고서 세계 곳곳에서 벌어지고 있는 분쟁들을 해결하러 떠나 보자.

❶ 제인스의 로고

❷ 모니터를 향해 폭탄이 날아오는 멋진 오프닝 화면

❸ 다른 지역으로 이동중 잠시 나오는 화면

❹ 조종사 이름을 등록하자

❺ 타이틀

키보드 조작 안내

기본 헬기 조작과 관련된 키

〈+〉,〈−〉 : 플러스, 마이너스 키를 사용하면 디지털 방식으로 게이머가 원하는 만큼 출력량을 조절할 수 있다. 특히 이착륙시에는 출력을 조절하는 일이 상당히 중요하게 여겨질 것이므로 그때의 상황에 맞는 출력을 사용하도록 하여 기체가 받는 충격을 최소로 하자.

〈↑〉,〈↓〉: 흔히 피치를 들어올리거나 피치를 내린다고 말할 때 이 키를 조작하는 것이다.

〈←〉, 〈→〉:기체를 좌우로 움직일 때 사용하는 키이다.

게임의 시작

Single Mission

단일 임무로서 현재 설정되어 있는 각각의 임무 중에서 게이머의 취향에 맞는 임무 하나를 임의로 결정할 수 있다. 캠페인과 같이 장기적인 임무보다는 이 단일 임무는 여러 가지 상황을 미리 체험할 수 있어서 비행술이나 전술을 이해하는데 많은 도움을 준다.

Select Pilot

우선 해야 할 곳 중 하나이다. 이곳을 통해서 조종사로 등록하도록 한다. 만약 지금 조종사 칸이 다 차 있어서 등록이 불가능하다면 현재 퇴역하거나 전사한 조종사를 자신의 이름으로 바꾼다. 아마 이름을 바꾸기 전에 옛날에 획득한 훈장이나 기록물들을 살펴보는 것도 괜찮다.

View Mission Tapes

게이머가 진행했던 각종 미션에서의 결과표를 볼 수 있다. 이 결과표는 게이머가 실수했던 사항부터 파괴한 적의 목표물들이 일목요연하게 잘 나와 있다.

Tutorial Training

이번 아파치 게임에서 가장 잘 된 부분 중 하나라고 할 수 있는 것이 바로 훈련 모드이다. 다른 게임에서 훈련 모드라면 비행 학교 형식으로 되어 가지고 단순한 비행 기술 획득이 고작이었다. 하지만 이 게임에서는 아파치 롱보우의 기초적인 조종법부터 무기 조작술, 전술 등 실전에서 할 수 있는 모든 기술들이 체계적으로 잘 되어 있다는 데 특징을 들 수 있다.

Exit to Dos

게임을 마치고 도스로 돌아간다.

Instant Action

일반 시뮬레이션 게임에서 보면 퀵 스타트의 기능이 있다. 이 기능은 별다른 세부 옵션 사항을 거치지 않고 디폴트로 되어 있는 옵션을 가지고서 곧바로 게임에 돌입하는 것이다. 이 메뉴에서도 메뉴 제목만 다르지 같은 내용이다.

Campaign Mission

비행 시뮬레이션 게임의 꽃이라면 바로 캠페인 미션 부분이다. 이번 캠페인에는 우크라이나가 전장으로 제공된다. 특히 우크라이나 지역부터 그 옆에 붙어 있는 폴란드까지 동구권 쪽이 이번 아파치 롱보우의 주요 전장으로 되어 있다.

Historical Mission

이 역사적 임무는 반드시 해 볼만한 메뉴 중에 하나이다. 다른 시뮬레이션 게임에서는 보통 싱글 미션과 캠페인을 제공하는 것이 전부이지만 이 게임에서는 또 하나 다른 미션을 제공한다. 이 역사적 임무는 여태까지 아파치 롱보우가 출전했던 전투를 그대로 게임에서 재현해 본 것이다. 즉 위의 싱글 미션과 캠페인은 가상의 상황을 기준으로 하여 게이머가 전투해 볼 수 있는 것이고 이 역사적 임무는 예전의 상황을 그대로 재현한 상황에서 똑같이 게이머가 헬기를 몰고서 전투를 한다는 것이다.

이 역사적 미션은 유명한 걸프전과 파나마 남부에서의 지역 분쟁을 그대로 표현하고 있다. 각각의 역사적 미션은 전장별로 6개씩 포함되어 있으며 총 12개의 역사적 미션이 존재한다.

수직 이륙하기

아마도 다른 일반 비행 시뮬레이션과는 달리 헬기 시뮬레이션의 묘미 중의 하나가 바로 수직 이착륙이다. 일반 전투기의 경우에는 충분한 활주로를 확보한 상태에서 이륙해야 하지만 헬기는 공중으로 수직 이륙한 다음 자기가 원하는 방향으로 날아갈 수 있기 때문에 좁은 작전 지역에서 뛰어난 성능을 발휘할 수 있다. 그리고 착륙 시에도 일정 요건 이상의 장소만 확보되면 자동차를 파킹하는 것처럼 쉽게 착륙할 수 있다. 우선 수직 이륙하는 요령을 간단히 요약해 보면 다음과 같다.

일단 지상에서 이동하기 위해 약 20%의 토크를 유지하면서 서서히 움직인다. 그 다음 토크를 50% 정도로 올리면서 이륙 자세를 갖춘다. 서서히 토크를 좀더 증가시키면 곧바로 이륙을 시작하는데 이 상황에서 무리한 조작을 가할 경우 중심을 잃고 추락할 위험이 많다. 그래서 아예 처음부터 수직 이륙하기 위해 80% 정도의 토크 수에서 수직 방향으로 이륙한 후 수평 방향으로 진행해도 된다. 그러나 현재 장착된 무기의 무게가 무거울 경우에는 토크 수를 좀 더 높여 주어야 하며 아파치가 민첩하게 움직이지 않으므로 좀더 조종에 신경 써야 한다. 만약 어느 정도 고도까지 수직 상승

❶ 역사적 미션에서 예전의 전투를 재현해 볼 수 있다

❷ 트레이닝 모드 등록 화면

❸ 제인스 연감을 들여다 볼 수 있다

❶ *우크라이나 국경의 산와 지대를 날고 있는 모습*

❷ *러시아의 탱크들이 몰려온다*

❸ *M2 브레들리 전차의 진격*

❹ *지상군의 반격*

❺ *출격하기 전에 장비 점검을 한다*

❻ *착륙지점에 진입하는 모습*

했다면 이제 커서 키를 이용해 방향을 돌리면 된다.

또한 헬기는 굳이 방향타를 조종하지 않고도 꼬리날개에 있는 러더를 이용하면 좀더 유연하게 회전할 수 있다. 따라서 적절히 속도를 조종하면서 러더를 이용하거나 방향타를 이용하는 다양한 조종법을 익히기 바란다.

더욱 자세해진 트레이닝 모드

솔직히 대부분의 게이머들이 이 트레이닝 모드를 우습게 알고서 곧바로 싱글 미션으로 진출한다. 하지만 이것은 상당히 좋지 않은 방법이기도 하며 트레이닝 모드에서 많은 것을 얻을 수 있는데도 불구하고 무지한 채로 게임에 몰입하는 바보짓을 하는 것과 같다. 특히 이 아파치 롱보우만큼은 해보지 않으면 너무나 아까울 정도의 트레이닝 모드를 지니고 있다. 게임 안에서 교관이 소리를 지르면서 열심히 가르쳐 주려고 하는 모습이 너무나 안쓰러울 정도로 자세하다. 거의 실전을 방불케 할 정도의 음성 사운드는 어쩌면 싱글 미션이나 캠페인보다도 재미있을 것이다. 그 중에서 가장 어려운 마지막 단계의 공략법에 대해 설명해 보겠다.

우선 가장 중요한 것은 절대로 혼자 나서려고 하지 말고 교관 말을 충실히 들어야 한다. 일단 WAY POINT 1가지 가는 도중에 교관이 우쭐할 정도로 칭찬을 할 것이다. 그리고 목표 지점에 도달하면 교관이 지시한 대로 잠깐 멈춰선 다음에 설명을 듣자.

설명이 끝나면 WAY POINT 2로 기수를 돌리자. 그리고 거기에 도착하면 교관의 지시대로 출력을 좀 증가시켜 TSD 상에 적들이 나타날 때까지 고도를 서서히 증가시키자. 그러면 탱크 4대와 ZSU-23 쉴카 대공 전차 2대가 나타날 것이다. 이때 먼저 쉴카 한 대를 타겟으로 지정해서 윙맨에게 공격 명령을 내리자. 그리고 다른 하나는 게이머 스스로 한 대를 잡는다. 이때 다른 탱크는 아예 신경을 끄도록 한다. 그러면 교관이 잘했다고 칭찬을 해주면서 PFZ에 대한 설명을 할 것이다. 그러면 4대의 탱크에 대해 서로 다른 2개의 PFZ를 설정한 후에 공격한다. 이 경우도 아까와 마찬가지로 윙맨의 협조를 얻으면 된다.

이제 WAY POINT 3으로 진행하게 될 것이다. 그러면 교관이 포병의 지원 포격과 지상 공격기의 지원 요청을 하는 법을 가르쳐 주게 된다. 앞에 트럭이 7대 정도 있는데, 그중 하나를 지정해서 각자 지원을 요청하면 된다. 그러면 다른 전투기와 아군 포병의 지원 모습을 차례로 감상할 수 있을 것이다. 이 후에 아마 WAY POINT 6으로 도달하게 된다. 여기에 도달하면 교관이 지금까지 잘 해 왔다고 다시 한번 칭찬을 할 것이다. 그 후에 적 헬기하고 직접 싸우는 훈련을 할 것이라고 말할 것이다. 적 헬기 3대가 정도가 화면에 나타나는데, 아무 생각없이 곧바로 스팅거로 격추시키면 된다. 이때 윙맨들과 협조 체계로 들어가는 것도 괜찮으나 윙맨들이 다치면 곧바로 실패로 돌아갈 확률이 많아서 스스로 처리하는 편이 나을 것이다. 헬기를 격추했으면 이제 WAY POINT 7로 들어가면 자랑스럽게 비행 학교를 마칠 수 있을 것이다.

화면과 관련된 키

〈키패드〉 : 모든 방향의 전방을 숫자 키를 누를 때마다 바꾸면서 본다.
〈F1〉 : 기본적인 조종석 모드로 전방 조종석 계기판이 출력된다.
〈F2〉 : 코크핏 왼쪽을 바라본 화면
〈F3〉 : 코크핏 오른쪽을 바라본 화면
〈F4〉 : 파일럿의 헬멧 화면이다.
〈F5〉 : 현재 날고 있는 카메라 화면을 공중에서 포착하여 보여준다.
〈F6〉 : 다음 목표물 화면을 보여준다. 이 목표물 화면은 현재 지상이나 공중에서 컴퓨터에서 확보한 정보를 기준으로 하고 있다.
〈F7〉 : 게이머가 확보한 타겟 리스트 중에 다음 타겟을 보여준다.
〈F8〉 : 현재 헬기로부터 발사된 미사일이 정확히 목표물에 명중되었는지 확인하기 위해 카메라가 미사일이 날아가는 모습을 잡은 것이다.
〈[〉,〈]〉 : 현재 비추고 있는 모니터 화면의 기능을 바꾼다.
〈〈〉 : 우측의 MFD 기능을 선택한다.
〈〉〉 : 좌측의 MFD 기능을 선택한다.

전반적인 게임 운영과 관련된 키

〈ALT+O〉 : 옵션 메뉴 화면을 불러낸다.
〈ALT+P〉 : 게임을 일시 정지한다.
〈ALT+Q〉 : 임무를 포기한다.
〈ALT+X〉 : 게임 중이라도 곧바로 도스로 귀환한다.
〈ALT+S〉 : 사운드 ON/OFF
〈ALT+J〉 : 현재 조이스틱의 감도를 조정한다.

싱글 미션 공략법

싱글 미션의 초반부와 몇가지 어려운 미션에 대해 간략히 설명해 보기로 하겠다.

미션 #1

적을 정찰하는 미션으로서 비행연습과 각종 비행 감각을 익히는데 주력하자. 별다르게 무기까지 사용할 필요는 없다. 단지 자동

항법 장치를 작동하여 자동 모드로 비행하다가 지루하면 시간 압축 장치까지 작동시켜 워프(WARP)로서 간단히 미션을 마치자.

미션 #2

서쪽 지역에 정체 미상의 적의 부대가 나타났다. 그들은 우크라이나 지방으로 이동하고 있는 것으로 관찰되었다. 일단 적 탱크와 적의 기지 상황을 확인하도록 하자. 일단 고도를 낮추고 접근해야 하는데 그리 만만치가 않다.

일단 적의 SAM 들이 도처에서 게이머의 아파치 롱보우 기를 노리고 있다. 여기서 괜히 얼찡거리면 그대로 SAM에 맞아 격추하고 만다. 일단 무기를 사용하지 않는다는 원칙 하에서 SAM을 어느 정도 교란시킨 후에 다음에 정찰을 해본 후 돌아가도록 하자.

미션 #3

이번 미션은 적의 포병 부대의 위치를 확인하는 것이 주임무이다. 미션 2에서는 자잘한 전투가 필요했지만 이번 미션에서는 일단 WAY POINT를 중심으로 둘러보자. 특히 아파치 롱보우에 장착된 레이더만으로도 적의 포병 부대를 식별해 낼 수 있으므로 굳이 따로 비행하려 들지 않아도 된다. 정해진 계획대로 차례대로 지역을 순회하면 미션을 클리어할 수 있을 것이다.

미션 #4

일단 어느 정도 진행하다 보면 적 경계선을 넘었다는 것을 알 수 있다. 이 적진에서 스텔스 장비가 작동된다는 정보가 들어온다. 따라서 적에게 감지되는 것을 막기 위해서 공격을 하자. 이번 미션은 적의 조기 경보 시스템이 얼마나 잘 되어 있는지를 아군 본부에 전달하는 것이 목적이다. 어쩌면 게이머가 희생 양이라는 소리와 같은데 일단 적에게 식별되는 순간에 주의를 요하는 것이 가장 중요하다고 하겠다.

미션 #5

드디어 본격적인 전투 임무가 게이머에게 주어졌다. 일단 선봉장에 서서 적의 조기 경보 시스템을 파괴하도록 하자. 적의 조기 경보 시스템이 파괴되면, 다른 팀들이 들어오는데 큰 도움을 줄 것이다. 그리고 Green Free로서 마구 적을 공격하여도 되므로 초반 전투의 참맛을 마음껏 느낄 수 있을 것이다.

후반부의 미션들

초반부 미션은 전투 중심보다는 정찰이나 임무 중심이었다. 하지만 후반부에 와서는 전투뿐만 아니라 구출 작전까지 펼쳐야 하므로, 특수 부대 작전 이상으로 주의를 요하게 된다. 특히 중반부에 민간인 농장을 점거한 CIS로부터 민간인들을 구출하는 미션이 있다. 이 경우 적의 SAM과 AAA들이 곳곳에 배치되어 있다.

하지만 능선 뒤에 숨겨져 있으므로 농장 가까이 접근하면 어디선가 미사일이 날아와 헬기 뒤통수를 때린다. 그리고 좀더 접근하다 보면 헬기 4대 정도가 한꺼번에 접근하여 봉쇄를 하려 한다. 하지만 헬기들을 막다 보면 조금 뒤에 따라오는 아군 수송 헬기들이 지상에 있는 SAM들에게

❶ 나무 뒤에 숨자

❷ 적의 공군기지 파괴하기

❸ 적의 전차가 박살나는 장면

각종 장비의 사용과 관련된 키

〈SPACE BAR〉 : 현재 선택된 무기 발사하기
〈BACK SPACE〉: 누를 때마다 차례대로 헬파이어, 로켓, 스팅거, 체인 건 식으로 바뀐다.
〈ENTER〉 : 체인 건을 발사한다.
〈HOME〉 : 현재 목표물 체킹 기계 모드 스위치이다. TADS나 FCR로 바꿀 수 있다.
〈T〉 : 목표물 선택하기
〈R〉 : 로터를 작동시킨다.
〈K〉 : 레이더의 범위를 확대하거나 축소할 때 사용한다.
〈Y〉 : 지상 레이더를 사용할 때에 사용되는 키이다. 특히 옵션을 ALL로 선택하였을 경우 모니터에 모든 목표물들을 나타낸다. 그리고 나머지 한 옵션을 사용하면 조준원 내에 있는 목표물만 나타낸다. 이 옵션은 그룹을 이루면서 이동하는 적의 이동 부대를 집중 공격할 때 유리하다. 특히 레이더에 잡히면 곧바로 레이더 추적 미사일이 발사되므로 그 범위 내에 있는 적 부대를 섬멸할 수 있다.
〈M〉 : 역시 지상 레이더를 작동할 때에 목표물의 거리에 따라 화면에 표시되는 여부를 설정할 수 있다. 누를 때마다 근거리-중거리-장거리 식으로 바뀐다. 그리고 적과 아군 여부도 구별하여 레이더에 표시할 수 있다.
〈J〉 :레이더 교란 장치를 작동시킨다.
〈A〉 : 자동 비행 모드로 들어간다.
〈C〉 : 채프를 투하한다.
〈P〉 : 적외선 모드로 변환한다. 이 적외선 모드는 야간 전투 시에 파일럿의 머리에 장착된 헬멧에 있는 정보로 나타난다. 물체 자체에서 발산되는 적외선을 감지하기 때문에, 야간에 육안으로 보이지 않는 물체도 감별할 수 있어서 전투나 정찰에 편리하다.
〈Z〉,〈X〉 : 각종 장비에서 나타나는 화면의 확대 축소 기능을 한다.
〈E〉 : 전자 장비인 ECM 장치를 ON/OFF 한다.
〈N〉 : 현재 정한 목표지점(WAY POINT)을 다음 지점으로 변경시킨다.
〈TAB〉 : 시간 단축 기능을 사용할 수 있다.

그대로 당하고 만다.

따라서 게이머는 한꺼번에 두 개의 임무를 수행해야 하므로 정신이 없을 것이다. 특히 수송 부대 요원들이 민간인들을 안전히 구출할 수 있도록 지원사격도 해야 한다. 따라서 일단 SAM을 저지시킨 다음에 지상 팀들이 아래로 투입된 다음에 공중전을 빠른 시간 내에 끝내서 안전하게 포로들이 탈출할 수 있도록 도와주자. 특히 지상군을 지원할 때에는 지상에 있는 적의 병사들을 처치해야 한다. 물론 기관포나 가벼운 로켓 정도로도 가능하다. 하지만 게이머 혼자서 그러한 짓을 하고 있으면 순식간에 적의 헬기들이 공격에 들어온다. 이때에는 윙맨들에게 지상군 같은 작은 움직이는 타겟을 잡으라는 명령을 주어 윙맨들을 쓰도록 하면 지상군 지원을 효과적으로 할 수 있을 것이다. 또한 싱글 미션 수행 중에 재미있는 점은 바로 윙맨들과의 충돌이다. 이러한 일이 발생하면 그 미션 자체가 수포로 돌아가지만 황당하면서도 재미있다. 특히 선회 도중에 한꺼번에 헬기들이 얽히면 발생될 수 있는 현상인데 적기들만 비웃는 꼴이니까 충분한 선회 거리를 두고 비행하기 바란다.

SAM 미사일 피하는 요령

만약 이 게임이 일반 비행 시뮬레이션이라면 SAM 미사일에 대해 크게 걱정하지 않는다. 왜냐하면 대부분의 전투기들은 고도를 높게 날고 있으며, 지상 전투가 공중전에 비해 그다지 많지 않다. 하지만 아파치의 경우 미션 중 상당수가 지상에서 포로를 구하거나, 각종 시설물 파괴, 적을 교란, 정찰 등 지상전이 많다. 특히 지상전 뒤에는 항상 무서운 얼굴인 SAM이 숨어 있다.

일단 사람들이 많이 사용하는 SAM을 피하는 방법 중에 고도를 50FT 이하로 저공 비행을 하는 사람들이 있다. 하지만 이 방법의 경우 SAM을 어느 정도 피할 수는 있겠지만 목표물에 대한 정확한 공격이 힘들다. 특히 아무리 전자 장비가 발달되어 있다고 하더라도, 다른 물체와의 충돌을 피해야 하기 때문에, 발사 순간이 늦어지게 된다. 그리고 다른 전차 같은 적의 공격 무기에 당하기가 쉬워 도리어 당하는 위험이 많아지게 된다. 그렇기 때문에 생겨난 자구책 중에 하나가 약간 더 고도를 높인 다음 비행하는 방법이다.

약 80FT 정도의 고도를 유지하면서 적지를 비행해 나간다. 그러면 레이더에서 미사일이 나온다는 것을 감지할 것이다. 이 순간 경보 음이 울리면서 상당히 당황하게 된다. 이때에 고도 250FT 정도까지 급상승을 한다. 그 다음에 다시 레버를 내려서 출력을 거의 0으로 만든다. 그러면 헬기는 힘을 잃은 채 아래로 급하강하게 된다. 그러면 미사일은 위로 그대로 튕겨나가게 된다.

이 방법은 영화에서 많이 보았던 방법인데 바로 적의 열추적 미사일을 막기 위한 방법 중의 하나이다. 일단 높은 고도에서 출력을 끈 채 아래로 떨어지기 때문에, 열기를 열심히 쫓아가던 미사일은 갈 방향을 잃고서 아래로 떨어지고 말 것이다. 이때 미사일을 발사한 SAM은 더 이상 발사할 무기가 없으므로 다시 고도를 낮춰서 내려간 다음에 SAM 미사일을 부수어 버리자.

그런데 이론상으로 보면 거의 과학적으로 완벽한 방법이지만 실제로 이 기술을 사용할 만한 매니어들은 별로 되지 않는다. 왜냐하면 속도 조절과 방향 조절에 민감한 매니어들에게는 권하겠지만 초보자들이 사용하다가 조금만 실수하면 그대로 땅에 처박히거나 미사일에 격추되고 말 것이다. 따라서 무엇보다 SAM을 피하기 위해서는 게이머 스스로 기동술 훈련에 충실히 하는 수밖에 없다. 특히 아파치 같은 헬기가 높은 고도로 비행하는 것은 거의 자살 행위와 다름없다. 따라서 거의 땅에 처 박혀서 다니는 것이 안전하다고 하겠다. 왜냐하면 SAM이 사용하는 레이더 범위가 높은 고도를 향해 되어 있기 때문이다.

그리고 SAM을 피하라고 체프 같은 방해 금속 물질이 있긴 하지만 그것도 어느 정도만 막을 정도이지 절대 100%는 아니니까 과신하지 말 것을 당부한다. SAM이 나타나면 일단 발빠른 기동술로 피하는 것밖에는 상책이 없다고 하겠다.

❶ 계기판의 PFZ 활용 화면

목표물 확보 시스템(TADS)과 열 제어 레이더(FCR)

일단 TADS에 대해서는 그동안 많이 들어왔을 것이다. 이는 아파치의 기수에 부위에 있는 일련의 센서들로서 파일럿에게 다양한 정보를 제공해 준다.

특히 무기 선택 및 조준 화면은 뒤에 타고 있는 화기 관제사에게 제공되며 헬멧에 부착된 소형 렌즈나 계기판에 표시된다. 주로 레이저나 광학 카메라와 적외선 카메라를 이용해서 타겟을 확인하는데 편리하게 이용된다. 아마 롱보우 사진을 보면 그 앞에 TADS 카메라가 있는 걸 보았을 것이다. 그것을 통해서 MFD내에 현재 LOCK된 타겟을 이미지로 보여주는 것이다. 따라서 그 카메라가 파일럿과 연결된 헬멧으로 작동되

최근 등장한 새로운 버전의 SAM

이번 아파치 롱보우에는 그동안 보지 못했던 개량된 SAM이 등장한다. 이것은 러시아의 최신 복합 방공 시스템 자주대공포라고 불리는 퉁구스카라는 무기이다. ZSU-23 쉴카 자주대공포와 SAM을 합쳐 놓아서 더 개량한 것이라고 생각하면 된다. 정식 명칭은 2S6M 퉁구스카인데 대공 기관포로는 수냉식 2A38M 30mm 기관포를 장비하고 있으며 주무장 미사일은 9M311 NATO 코드네임 SA-19 글리슨으로 유효 교전 거리 2500~8000m, 유효 고도 15~3500m이며 목표 이동 속도 500m/s까지 대처 가능한 상당히 고성능의 저고도 SAM이다.

이 미사일을 피하기 위해서는 50피트 이하의 고도에서 헬파이어를 사용하여 파괴해야만 성공할 수 있다. 또한 이 SA-19는 수동으로 목표를 지시하여 명중 순간까지도 사람의 손에 의해 조준해야 한다. 따라서 이런 구식 방법의 기계에는 안 보이는 언덕 뒤나 사각으로만 돌아 버리더라도 쉽게 피할 수 있을 것이다. 하지만 이 퉁구스카의 30mm 대공포는 미사일의 사각을 효과적으로 커버하며 작동하므로 괜히 만만케 보고서 가까이 접근했다가는 박살나는 수가 있으니 조심하기 바란다.

는 것이다. 또 파일럿이 헬멧을 돌리면 카메라도 같이 따라서 움직이게 되는 것이다. 그리고 화기 관제사는 이 레이저를 사용하여 목표물과의 거리를 추산하면서도 은폐를 위해 레이저를 없앨 수 있으며 지상의 다른 아군이 목표물에 투사한 레이저를 추적할 수도 있게 된다.

이에 FCR은 AH-64D 롱보우에 새로 장착된 시스템 중하나이다. 이 장비는 메인 로터 꼭대기 부분에 달린 레이더 돔과 함께 작동을 하는데 지상 목표일 경우는 90도내에 있는 타겟을 잡는다. 그리고 공중 타겟일 경우는 360도 내에 있는 타겟을 탐지해 내고 그것을 기억할 수 있도록 입력되어 있다.

그런데 두 기계의 차이를 말하려고 하면 TADS는 앞에 있는 하나의 타겟만을 잡을 수 있는 반면에 FCR의 경우는 언덕이나 산중턱에서 호버링을 하면서 탐지 범위 내에 있는 타겟을 동시에 약 16개 정도까지 탐지해 내고 기억할 수 있다. 따라서 엄청난 위력을 가진 장비라고 할 수 있다. 그러므로 FCR로 탐지해 내고 기억되어진 타겟은 빠른 시간 내에 해치울 수가 있게 된다. 예를 들어 FCR이 탐지해 낸 여러 개의 목표물 각각에 미사일을 발사하면 미사일이 알아서 여러 곳으로 분산되어 각각의 타겟을 정확히 명중시키므로 동시 다발적으로 적을 섬멸할 수 있게 된다.

한가지 덧붙인 다면 NAV 모드와 다이렉트 모드(DIRECT MODE)에서는 목표 포착 시스템으로 TADS를 사용하고 인 다이렉트 모드(INDIRECT MODE)와 ATA 모드에서는 FCR를 사용하게 된다.

리얼리즘 모드에 대해

이 경우는 일종의 게임 옵션이다. 그 중에서 리얼리즘 모드에서 사람들이 많이 고생하는 듯 싶다. 일단 리얼리즘 모드에서 좋은 성적을 내기 위해서는 헬기 자체의 특성에 대해 이해할 필요가 있다.

일단 헬기의 추진원은 중앙부에 있는 로터이다. 이 로터가 작용하는 힘은 거의 항상 기체의 수직방향이 된다. 그러므로 기체가 지면에 대해서 아래로 기울어져 있을 때는 추력의 지면에 대한 수평방향 성분이 헬기를 앞으로 나아가게 하는 원동력이 된다. 그런데 여기서 추력은 일정하므로 헬기를 공중에 띄워 주는 힘은 약해지게 된다. 이때 고도가 갑자기 내려가게 된다. 이러한 현상을 응용해 보면 기체를 옆을 기울이는 동을 할 때도 마찬가지이다.

그러나 사람들은 비행기와 헬기와의 차이를 너무 크게 생각하여 리얼리즘 모드에서 많은 실수를 범하게 된다. 비행기하고 다를 게 없는 편인데, 다만 추력의 방향이 비행기는 기체의 수평 방향이지만 헬기는 기체의 수직 방향이라는 것 밖에는 없다. 따라서 리얼리즘 모드에서 많이 범하는 것이 바로 쉽게 추락한다는 것이다. 따라서 피치에도 고도가 영향을 받기 때문에 기수를 앞뒤로 기울일 때는 그만큼 출력을 올려 주어야 하는 것이다. 그러므로 갑자기 나타나는 언덕 등을 피해 갈 때는 기수를 올리고 내려서 타고 넘어가는 것이 단지 출력을 올리는 것보다 효과적이다. 괜히 출력을 올리고 내리면 고도가 불안정하게 되며 조정이 잘 되지 않는다. 이럴 경우 지상에 배치된 SAM이 그대로 날아와가지고 전사(KIA)가 되는 모습을 두 눈앞에서 그대로 보게 될 것이다.

무엇보다 이지 모드로 보통 사람들이 많이 하게 되는데 비행 시뮬레이션의 참맛을 보려면 이 리얼리즘 모드로 해보길 바란다. 특히 적에게 피해를 입지 않는 것 같은 특별한 옵션들을 설정해 두고 게임 할 경우에는 미션을 클리어 하여도 점수 계산이 되지 않으니 유의하기 바란다.

캠페인 초반부 공략하기

본지에서는 지면상 모든 캠페인 분석은 어렵고 초반부의 몇 가지 중요한 캠페인을 실전 중심으로 공략하는 방법에 대해 설명해 보기로 하겠다.

캠페인 #1

이번 캠페인은 정찰이 주된 임무이다. 일단 브리핑을 잘 보도록 하자. 브리핑 지도에서 빨간 색으로 표시된 부분에서 보이는 적들은 무조건 소거해 버리면 된다. 그리고 어느 위치에 무슨 시설물이 있는 지를 정찰을 하면 된다.

❶ 야간에 적외선 모드는 대단히 유리하다

❷ 다트 위에 올려진 후세인 사진을 볼 수 있다

❸ 걸프전 사막 한가운데에서 정찰하기

❹ 늪지대에 숨어 있는 적의 탱크 모습

❺ 서서히 도심에 진입하고 있다

또 순항 방향은 컴퓨터에 입력되어 있는 WAY POINT를 중심으로 차례대로 움직이면 아무런 무리 없이 클리어할 수 있다. 특히 마지막 착륙 시에도 아무런 문제가 없으므로 가볍게 몸을 푼다는 식으로 캠페인에 도전하면 된다.

AH-64 APACHE

캠페인 #2

이번 캠페인에서는 절대로 WAY POINT만 돌아서는 안된다. 일단 브리핑을 보면 서쪽에서 우크라이나를 향해 가는 식별되지 않은 적 부대의 위치를 발견할 것이다. 그리고 그 부대의 위력을 평가해 보라는 것이 브리핑의 주요 내용이다.

일단 3번 WAY POINT 지점에 이르면, 적들이 한꺼번에 밀어붙일 것이다. 여기서 바로 4번으로 들어가면 미션을 실패하게 된다. 왜냐하면 적 부대의 위치를 발견한 뒤에 반드시 정찰하라는 상부의 지시가 있으므로 주위에 있는 부대 상황을 둘러보아야 한다. 하지만 이 부분에서 상당히 고전하게 될 것이다. 왜냐하면 적의 SAM 부대가 하늘을 향해 총대를 겨누고 있기 때문에 사방에서 날아오는 SAM에 격추 당하기 십상이다. 위에서 설명했던 SAM을 피하는 요령을 참고하여 요령껏 잘 피해 보기 바란다. 그 다음에 4번 WAY POINT 방향으로 움직여서 5번 WAY POINT로 진행하기 바란다. 그러면 기지에서 동료들이 나와 등을 쳐주면서 반가워할 것이다.

아파치 롱보우의 중요 테크닉 모음

1. 가장 기본적인 이륙부터 적진까지 비행할 때의 주의점들

미션이 시작되고 이륙을 하게 되면 우선 적정 고도(약 75피트 이하)로 호버링한 후 테일로더를 이용해야 한다. 그 다음에 WAY POINT로 기수를 돌린다. 그리고 정석대로 기수를 기울여 앞으로 나아간다. 이때 HUD 오른쪽에 있는 상승/하강 속도 인디케이터를 잘 보고 이것이 중심에 오도록 출력을 조정하고 적진으로 침투하면 된다. 이때 언덕이 나타나거나 하면 고도를 올리거나내려야 할 일이 생기면 비행기라 생각하고 스틱을 잡아당기거나 밀어서 오르락내리락 하면 된다.

그리고 비행중 롤을 할 때에는 그냥 옆으로만 밀지 말고 약간 스틱을 잡아당기거나 출력을 증가시켜 줘야 한다. 그냥 옆으로 롤 하면 고도가 떨어지므로 저공 비행에서는 그대로 추락하여 전사하고 만다. 또 너무 급히 옆이나 앞으로 기울이면 어떻게 해볼 도리가 없어 고도가 떨어지므로 주의해야 한다.

2. 브리핑에서 가장 중요한 것!

흔히들 브리핑을 우습게 보는 경향이 있다. 성격이 급한 게이머들은 일단 비행이나 하고 보자는 식으로 게임에 들어가는데 이는 곧바로 추락과 게임 안에서 헤맴을 뜻한다. 따라서 브리핑을 꼭 보라고 권하고 싶다. 하지만 브리핑 중에서도 쓸때없는 내용이 많고 아직 영어 실력이 미흡한 게이머들에게는 재미있다기보다는 지루할 따름이다. 따라서 브리핑에서 핵심만 꼽아서 보라고 하고 싶다.

일단 브리핑 실에 들어간 다음에 〔Execution〕 메뉴를 잘보자. 그중 A. Mission이라고 씌어진 부분이 있을 것이다. 이 부분이 가장 중요한 부분인데 보통 어느 FARP에서 이륙하여, 어느 FARP에서 재보급 및 미션을 마치며 이 미션에서 해야 할 일등이 나와 있을 것이다. 만약 좀더 관심이 있다면 나머지 부분에서 적과 아군의 상황 및 정세도 함께 보아주면 더욱 재미있을 것이다.

❶ 공장을 파괴하자

❷ 브리핑에서 적군의 활동범위를 자세히 보자

3. 적 헬기와 교전시 유의할 점

일단 적 헬기하고 싸워야 될 때에는 고도를 올린다는 것을 염두해야 한다. 왜냐하면 서로 선회를 해야 하고 서로 상당한 신경전을 펼쳐야 하기 때문이다. 낮은 고도에서 그런 짓을 한다는 것은 자살 행위와 같다.

그리고 75비트 이하에서 초저공 비행을 할 때에는 수평 속도를 급히 줄인 다음에 땅으로 급강하하는 전술을 사용하면 된다. 그러면 적기도 어느 정도 회피할 수 있고 SAM도 거의 날아오지 않게 된다.

그러나 굳이 적 헬기와의 교전을 하라고는 하고 싶다. 왜냐하면 아파치 롱보우 게임에서는 적 헬기와의 교전을 중요시하는 미션은 얼마 되지 않는다. 오히려 지상에 있는 미션 목표를 달성하는 것이지 적 헬기와의 교전은 하나의 부분적인 수단일 따름이다.

4. 윙맨들을 잘 활용하자

모든 비행 시뮬레이션 게임들이 그러하겠지만 윙맨들을 이용한 작전들이 최근에 많이 등장하고 있다. 하지만 윙맨들을 제대로 활용하기란 그리 쉽지 않다. 특히 자신만만한 게이머들은 과감히 단독 플레이를 하길 원하지만 사실 게임 안에서 그것은 불가능하다. 괜히 독불장군처럼 혼자 날뛰다가는 사정없이 적의 미사일 세례를 받기 쉽다. 그러므로 일단 윙맨들이 등장하는 미션에서는 이들을 최대한 활용하는 자세로 게임에 임해야 한다.

일단 아파치에서는 주로 게이머가 탄 아파치가 편대장을 맡게 된다. 그러므로 게이머를 따르며 다른 윙맨들은 작전을 수행하게 되는데 만약 게이머가 윙맨들에게 작전을 잘못 내릴 경우 임무가 수포로 돌아갈 수 있다.

그래서 현재 상황 등을 적절히 파악하면서 윙맨들이 비행하는 방향을 정해 주자. 예를 들어 시간이 촉박한 상황에서 갑자기 공중에 적들이 몰려올 때 윙맨들에게 다른 적들을 맡도록 하고 자신은 임무 수행을 위해 계속 앞으로 나아가서 목표물을 파괴하면 된다. 혹은 지상 목표물 파괴를 윙맨들에게 맡길 경우 게이머는 공중에 있는 적을 파괴하면 된다. 이런 식으로 임무 분담을 하면서 게임을 진행하면 아무리 복잡한 임무라도 어렵지 않게 끝낼 수 있다.

5. 주변 상황에 따라 융통성 있게 작전을 변환시키자

아파치 롱보우는 거의 실제와 흡사할 정도로 주변 환경에 많은 영향을 받는다. 특히 기후 조건이나 미션의 목표에 따라서는 무기 장착에 신경을 기울일 정도이다. 예를 들어 안개가 짙게 낀 날씨에서는 조종사의 육안으로는 목표물을 적중시킬 확률이 낮다. 이 경우는 레이저 유도형 헬파이어 미사일을 사용하면 컴퓨터에 의해 미사일을 목표물까지 적중시킬 수 있을 것이다.

또 현재 주변 환경의 지형 중에 언덕이나 건물, 나무 등이 많이 있다면 일종의 게릴라전을 펼칠 수 있다. 적이 나타날 때쯤이면 이러한 곳 뒤에 숨은 다음에 다시 한 대씩 서서히 나타나면서 적의 뒤통수를 때리는 것도 괜찮은 전술이다.

❶ 편대 비행

❷ 윙맨과의 협조는 대단히 중요하다

마치면서...

정말 대단하다는 말밖에 나오질 않을 정도로 화려한 게임이다. 특히 윙커맨더 4를 능가할 듯한 초고감도의 시스템 사항은 입이 다물어지지 않을 정도이다. 하지만 그만한 시스템 사항을 지원해줄 만한 완벽한 무기를 게임 속에 지니고 있기 때문에 아무런 할말은 없다.

싱글 미션과 캠페인은 탄탄하게 잘 구성되어 있어서 차례대로 즐기는데 아무런 무리가 없었다. 특히 하나 덧붙여진 역사적 미션은 예전 걸프전의 생생했던 모습을 다시 한번 떠오르게 해주는 좋은 계기였다. 그동안 많은 게임들이 예전 걸프전을 많이 다루곤 하였지만 이 아파치 롱보우처럼 상세히 다루는 경우는 처음이었다.

이외에도 각종 동영상 화면들이 준비하여 게임을 즐겁게 해주었다. 특히 그동안 전투기 스타일의 비행기 시뮬레이션에서 맛보지 못했던 포로 구출이나 민간인 수용소 파괴 같은 재미있는 미션들이 많아 새로운 묘미를 느꼈다.

하지만 어려웠던 점은 헬기라는 특수성 때문에 조작법에 많은 시간을 투자해야 되었다. 그리고 여타 다른 비행 시뮬레이션 게임에 비해 난이도가 높은 편이어서 많은 시행착오를 거쳐야만 할 것이다. 그렇지만 분명 아파치는 비행 시뮬레이션 게임으로는 보기 드문 CD 2장이라는 용량답게 당분간 최고의 비행 시뮬레이션 게임으로 자리잡을 것으로 보인다.

스틸헌트

장 르	슈팅 액션
제작사	하이콤
유통사	하이콤
시스템 요구사항	486DX 이상/램 4Mb 이상
발매일	9월초
가 격	39,000원
문의처	하이콤 (02-795-5765)

스틸헌트에서는 미래의 이야기가 펼쳐진다

비행기가 날아다니는 식의 종 또는 횡 스크롤 슈팅게임은 단한 번이라도 적의 공격에 당하면 「게임오버」가 된다. 그리고 사람이 뛰어다니는 횡 또는 다중 스크롤 액션슈팅게임 같은 경우에도 그러한 식으로 한번만이라도 공격 당하면 「게임오버」가 되는 경우의 설정이 많이 있다. 거기에 비해 「스틸헌트」는 엄청나게 적이 많이 나오는 가운데 정신없이 치고 박고 때로는 맞기도 하는 격렬한 게임을 만들자는 의도로 제작됐다는 느낌이 강한 게임이다. 화면이 언제나 화염으로 휩싸여 있고 그 가운데를 종횡무진 누비는 주인공...

사실 이 게임을 즐기는데 있어서 설정은 그렇게 크게 중요하지 않다고 생각된다. 두사람의 바운티 헌터가 기지에 들어가서 악의 무리를 제거한다라는 식의 옛날부터 자주 써먹는 레파토리기 때문이기도 하지만 그 보다는 그 과정이 얼마나 재미가 있느냐라는 점에 관심을 갖는다면 즐겁게 즐길 수 있는 게임이라고 생각한다.

오메가폴리스를 크라이스의 위협에서 구해내자!

스틸헌트는 총 7스테이지로 구성되어 있으며 각 스테이지마다 많게는 4개, 적게는 2개의 에이리어로 나뉘어져 있다. 여기서는 스테이지별 공략을 각 에이리어로 나누어 소개하도록 하겠다.

1 스테이지 : 크라이스의 오메가폴리스 저부

* 에이리어 1

* 에이리어 2

크라이스 지부 건물 진입로

스틸헌트라는 게임의 대부분이 그러하지만 초반부터도 상당수의 적들이 등장한다. 한가지 알아두어야할 점은 한곳에 계속 머물고 있으며 그 부분에 정해져 있는 적들이 반복되어 끊임없이 등장한다는 것이다. 그러므로 신속하게 전진해 나가는 것이 진행에 유리하다. 한가지 주의할 것은 전진중에 나오는 아이템 유니트를 놓치지 않는 것이며 중간 보스의 3가지 공격패턴을 외우는 것이다.

❶ 초반부터 무수한 수의 적들이 등장한다

❷ 이 에이리어의 보스. 3단계의 공격 패턴을 파악하면 쉽게 이길 수 있다

❸ 공중의 비행 유니트는 무시해도 상관 없다

❹ 적들을 상대하기 귀찮다면 이단 점프로 통과해도 무방하다

크라이스 지부 건물내

건물 외부의 유리창을 부수고 내부로 들어오면 소리를 들은 크라이스의 요원들이 달려든다. 부스터를 장비하지 않은 일반 스테이지에서는 호밍 레이저 볼(혼일 경우는 호밍 미사일)을 사용하며 전진하자. 적의 지상 유니트가 다가온다면 점프로 넘어서 피해가는 것도 좋은 방법이다. 여기서 등장하는 중간보스도 점프를 이용해 도망다니며 호밍 레이저 볼로 공격하는 것이 좋다.

* 에이리어 3

건물 엘리베이터내

엘리베이터내에 들어서게 되면 일순간 당황할지도 모른다(왜냐구!? 적이 등장하지 않은채 올라만 가니까). 이 때 침착하게 엘리베이터의 위쪽을 공격해서 파괴하고 탈출하자.

* 에이리어 4

크라이스 지부 건물내

이곳은 에이리어2와 진행이 비슷하다. 다른 점은 보스로 라슬랙이 등장한다는 것인데 만약 캐릭터를 진을 선택했다면 익스플러어를 사용할 수 있을 것이다. 점프로 라슬랙의 공격을 피하고 강력한 일격을 날리자.

2 스테이지 : 라핑섬 외곽

* 에이리어 1

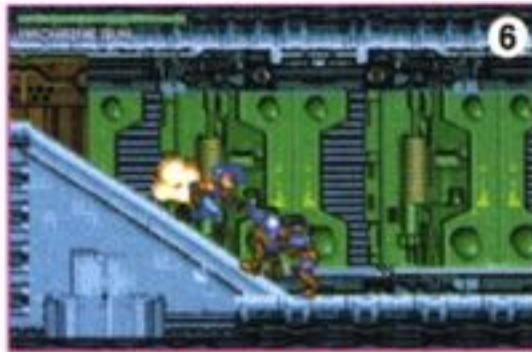
바 다

이 에이리어는 진의 경우 공중전, 혼의 경우 해상전이 벌어지는 곳이다. 공중전은 레이저를 사용해서 나타나는 적들을 모두 쓰러뜨리는 것이 좋다. 해상전은 전방에 나타나는 폭탄을 점프로 피하며 공중에서의 공격에만 주의하면 된다. 조금 단조로우며 긴 스테이지지만 파괴의 통쾌함을 맛볼 수 있는 곳이기도 하다.

* 에이리어 2

크라이스의 항공 화물 적재소

바다를 건너 크라이스의 항공 화물 적재소에 도착하면 많은 적들을 볼 수 있다(물론 이 게임은 이곳만이 아니라 전 스테이지에 걸쳐 많은 양의 적들이 나타난다). 이곳에서는 바닥에 설치되어 있는 지뢰들을 조심하자. 걸리면 뼈도 못추릴 정도이다.

* 에이리어 3

통제실 입구

적재소를 지나서 도착하게 되는 곳. 굴곡이 심하고 좁은 통로를 지나다니며 적들과 싸워야 한다. 이곳에서는 전 에이리어에서 등장했던 지뢰들이 좁은 통로내에 설치되어 있으므로 주의하자.

* 에이리어 4

통제실

통제실에는 스테이지2의 보스가 기다리고 있다. 이 보스는 상공에서 6방향으로 레이저를 발사하고 이동시에 폭탄을 떨어뜨리므로 틈을 잘 보며 기회를 잡아 공격하자.

3 스테이지 : 라핑섬 외곽 무기고, 마약 및 화학 연구실

* 에이리어 1

외곽 무기고

절대 무기고로는 보이지 않을 정도로 구성이 화려하고 복잡한 곳. 바닥에는 지뢰밭으로 이루어

선택 캐릭터에 따라 변하는 무기와 그 종류

무기의 분류

스팅헌트에는 다양한 무기가 캐릭터별로 나뉘어 등장하는데 이들 무기는 크게 5종류로 나눌 수 있다. 무기의 설명전에 이들 무기들을 각각 나눠서 설명하겠다.

연사형 : 기본 무기로 직격만이 가능. 공격력 중, 연사능력 고.
방사형 : 3WAY로 넓게 발사된다. 공격력 저, 연사능력 중.
유도형 : 적의 위치를 파악한 후 발사. 공격력 저, 연사능력 저.
단거리 파워형 : 사정거리가 짧다. 공격력 고, 연사능력 중.
장거리 파워형 : 직격만이 가능. 사정거리가 길다. 공격력 고, 연사능력 저.

(1) JEAN의 경우
1) 머신건 : 기본 무기. 직격 연사형. 8방향. 공격력 중, 연사능력 고, 일반형. 보통의 탄알형태. 기본 무기이면서 가장 사용빈도가 높다.
2) 샷건 : 중거리 확산형. 3WAY로 공격. 8방향. 공격력 약, 연사능력 중, 일반형. 가는 탄알형태. 한 화면 각 방향당 4발의 발사가 가능.
3) 호밍 레이저 볼 : 가장 가까이있는 적을 추적한다. 16방향으로 추적. 공격력 약, 연사능력 고, 일반형. 한 화면당 8발.
4) 익스플로러 : 짧은 사정거리. 곡선형 진로. 지면이나 적에 명중하면 그 자리에서 폭발. 공격력 강, 연사능력 저, 폭발형. 폭발이 지속되는 동안 계속 적에게 타격을 입힐 수 있다. 한 화면당 2발.
5) 레이저 : 직격 단발형. 8방향. 공격력 강, 연사능력 저, 관통형. 레이저를 발사하면 가능한 방향으로 발사된 후 총구를 돌려도 레이저의 잔해는 남아 있다. 한 화면당 1발.

(2) HOUN의 경우
1) 머신건 : 기본무기. 직격 연사형. 8방향. 공격력 중, 연사능력 고, 일반형. 보통의 탄알 형태.
2) 샷건 : 근거리 확산형. 3WAY로 공격. 8방향. 공격력 약, 연사능력 중, 일반형. 약간 두꺼운 탄알 형태. 한 화면 각 방향당 3발.
3) 호밍 미사일 : 가장 가까이 있는 적을 추적한다. 16방향으로 추적. 공격력 중, 연사능력 중, 폭발형. (폭발에도 데미지가 있다) 한 화면당 4발.

❶ 그다지 강력한 공격기를 가지고 있지 않은 중간 보스

❷ 엘리베이터의 위쪽을 공격한 후 탈출하자

❸ 강력한 공격기를 가지고 있는 라슬랙. 너무 가까이 다가서면 위험하다

❹ 공중전의 경우 너무나 많은 적의 수에 입이 떡 벌어질지도...

❺ 발밑 지뢰를 조심하자

❻ 통로가 좁기 때문에 적을 신속하게 쓰러뜨리지 않으면 위험하다

❼ 공중에서 레이저를 발사하고 있는 보스. 다른 보스들에 비해서 공략이 간단하다

❽ 파이프에 매달려서 호밍 레이저 볼을 사용하면 효과 만점

4) 화염방사기 : 근거리(80도트) 연사형, 16방향, 공격력 중, 연사능력 고, 관통형, 한 화면당 7발.
5) 네이팜 : 원거리 지면 추적형, 지면을 타고 진행하는 화염. 주인공이 총구를 향한쪽의 가장 가까운 벽을 타고 화염이 이동한다. 공격력 강, 연사능력 중, 관통형, 한 화면당 2발.

i) 아머슈츠는 3종류.
방어형 : 폭발에 대한 내성을 가지고 있는 아머 슈즈. 데미지를 1/2로 줄인다.
부유형 : 공중에서 점프키를 누르고 있으면 부스터가 작동되어 하늘을 날 수 있다.
공격형 : 아랫쪽으로 내려가지 못하는 지면에서 아랫방향키를 누른 채로 점프버튼을 누르면 일정거리(64도트)를 공격판정이 있는 대쉬를 한다.

i) 아머슈츠 아이템을 취득하여 아머슈츠를 착용하게 되면 아머슈츠의 특성에 따라 방어, 공격 등에 메리트가 생긴다.
i) 아머슈츠 아이템은 그 아머슈츠의 특성을 지닌 적을 제거하면 취득이 가능하다.
i) 근성 개념의 존재로 다음과 같은 조건을 만족 시켰을 때 근성이 발휘되며 에너지 게이지가 하나 생긴다. (무기 등 모든 스테이터스가 그대로)
:스테이지 3까지 하나도 죽지 않고 갔을 때
보스와의 대전시 10초 동안 보스의 급소 부분을 한번도 못 맞추고 죽었을 때

❶ 익스플로러는 강력한 파괴력을 가지고 있는 무기이다

❷ 징그러운 공격기만 가지고 있는 더티한 보스

❸ 파워 업 아이템을 놓쳐서는 안된다. 그런데 벽에 붙어있는 포스터는 어디선가 본 듯한 기억이...

❹ 진입로의 길목을 막고 있는 보스. 저렇게 거대한 칼에 맞았다가는 댕강~!

❺ 이곳에서도 파이프를 이용해서 이동하는 것이 좋다

❻ 우와! 포위당한다면 두손들고 항복하자. 항복할 수만 있다면...

❼ 왼쪽에 위치한 거대한 유니트가 입구의 핵이다

❽ 안전한 이동을 약속하는 무기 호밍 레이저 볼

❾ 점프시에 배를 공격하지 않으면 클리어는 거의 불가능!?

져 있으므로 위쪽의 구조물들에 매달리거나 그 위로 스테이지를 통과하자. 가급적 피해가는 것이 좋다. 단, 파워 업 아이템은 놓치면 안된다.

* 에이리어 2

마약 및 화학 무기 연구실

전체적인 진행이 외곽 무기고와 동일한 에이리어. 그러나 이곳에서 등장하는 스테이지 3의 보스는 절대 무시할 수 없다. 하체는 금방이라도 녹아들 듯하며 상테는 장갑과도 같은 표피에 둘러싸여 있어 좀비같은 모습을 하고 있지만 입에서 토해내는 분비물과 몸의 일부를 무기로 사용하는 공격은 상당히 위협적이다. 무기는 익스프로러를 사용하는 것이 좋으며 약점은 머리이다.

4 스테이지 : 크라이스 본부 외곽

* 에이리어 1

통제실 진입로

이곳은 바닥에서 폭탄을 쏘아대는 적과 비행 유니트들이 적으로 등장한다. 급하게 전진하지 말고 차근차근 적들을 쓰러뜨리지 않으면 집중공격을 받기 쉽다. 중간 보스로는 칼을 든가드 로보트가 등장하는데 하단 공격시에 너무 높이 점프하면 대시해서 달려오는 칼에 공격 당하기 쉬우므로 충분한 거리를 두고 점프하든지 후방 점프를 하도록 하자.

* 에이리어 2

통제실

본부 외곽의 통제실이라서인지 다수의 적들이 등장한다. 이곳저곳으로 뻗쳐있는 파이프를 타고서 지나치는 쪽이 수월하다. 하지만 이쪽의 적들도 그리 만만치는 않을듯...

* 에이리어 3

크라이스의 본부 정문

이동이 없는 화면내에서 정문의 자물쇠 역할을 하고 있는 핵을 파괴하는 에이리어. 정문의 공격은 핵만이 아니라 핵을 지키기 위한 서브 유니트들도 함께 한다. 무수한 공격속에 게임 오버가 될 수도 있지만 딱 한군데 적의 공격을 받지 않는 사각이 존재한다. 그곳은...

5 스테이지 : 크라이스의 본부 건물 통로

정확하게 말하자면 이곳은 본부내가 아니라 본부로 통하는 통로이다. 뒤로는 흡사 실사같은 바위산이 보이고 죽기살기로 덤벼드는 적들, 그리고 끝이 보이지 않을 정도로 깔려 있는 지뢰들. 보스로는 꽃게처럼 생긴 적이 등장하는데 솔직히 진으로 플레이할 경우에는 공격가능한 무기의 파워가 노무 약하므로 힘들 것이다. 점프할 때를 노려 배를 공격하자.

6 스테이지 : 크라이스 본부 상층

* 에이리어 1

크라이스 본부 복도 1

전진, 오로지 전진뿐이다. 놓쳐

버린 적들의 후방 공격에 주의하며 전진하면 이곳의 보스인 라슬랙이 등장한다. 전보다 강해진 그는 파워 슈츠를 입은채 공격해 오는데 이번에는 하늘도 날 수 있기 때문에 섣불리 점프를 하지 말자. 우리쪽의 무기는 역시 익스플로러가 좋다. 여기서 라슬랙을 이기면 그를 사용할 수 있다.

* 에이리어 2

크라이스 본부 복도 2

라슬랙을 사용하여 진행하면 그의 강력한 공격력에 조금은 진행이 수월해질 것이다. 중간적 성격의 무기가 없기 때문에 약간 불편함을 느낄 수도 있지만 보스전시에는 대단히 도움이 되는 캐릭터이므로 꼭 권하고 싶다. 이곳에서는 두마리(?)의보스가 등장하는데 첫번째는 전갈의 모습을 하고 있는 살상 로보트와 두번째는 리저드 맨(도마뱀 전사)의 모습을 하고 있으며 입에서 화면을 토하고 꼬리로 공격하는 놈들이다. 점프 테크닉과 라슬랙의 강력한 무기를 사용한다면 컨티뉴 한번 정도로 클리어할 수 있을 것이다.

등장인물소개

1) 진(JEAN)

남자답지 않은 귀여운 외모의 소유자이지만, 성격은 정반대로 사소한 일에도 흥분을 하는 다혈질이다. 잘 까부는 편이지만 혼과의 바운티 헌터 콤비 (스왑스)는 오메가폴리스에서는 어느 정도 알려져 있다. 일급 저격수를 능가할 정도의 사격술은 물론 총기류에 대한 지식은 그 누구보다도 해박하다 할 수 있다. 부모님은 해외에 나가 있기 때문에 친척집에서 살고 있다.

중학교를 졸업하고 바로 경찰 학교에 입학, 3년의 정규과정을 마치고 졸업했다. 모든 점수가 최하 수준이었으나 격투와 사격에서는 특A급을 받았다. 부패 경찰인 상사를 구타한 것을 계기로 경찰을 그만 두고 바운티 헌터로 활동하다가 2018년 오메가 폴리스 국제 공항에서 있었던 테러 사건 진압 때 혼과 만났다. 그 후로 혼과 함께 바운티 헌터로 활동하고 있다.

2) 혼(HOUN)

귀여운 외모에 섹시한 매력을 가지고 있는 아가씨. 여자답지 않을 정도로 활달한 성격을 가지고 있다. 스왑스에서 진의 파트너로 항상 진을 구박하지만 사실은 진을 좋아하고 있다. 골법이 주 특기로 무술에 있어서는 진을 능가할 정도이지만 사격술은 형편없이 떨어지기 때문에 일을 할 때에는 사격의 정확성으로 승부하기 보다는 엄청난 화력으로 승부한다. 딸을 끔찍하게 사랑하는 아버지의 반대를 무릅쓰고 지금은 집을 나와서 살고 있다.

혼은 어렸을 때 어머니가 일찍 돌아가셨기 때문에 아버지의 손에 자랐다. 아버지가 마샬아츠의 달인이었기 때문에 어려서부터 항상 각종 무술들을 접하면서 지내왔다. 오메가폴리스 국제 공항에서 있던 테러 진압 사건 때 승객들과 함께 인질로 잡혀 있었으나 테러 진압이 시작되었을 때 뛰어난 활약을 보인다. 그 때 진과 우연히 만나서 바운티 헌터 일을 시작했다.

3) 라 슬랙

차갑고 날카로운 외모를 가지고 있지만 의외로 멍청한 면을 가지고 있는 인물로 항상 자극적인 일들을 찾아다닌다. 범죄 조직 크라이스의 행동 대장이라는 직책을 맞고 있을 정도로 상당한 실력을 가지고 있다. 하지만 조직의 명령이나 선악의 구애받지 않고 자신의 기분 내키는 대로 행동한다.

어디 출신인지를 시작해서 그에 대한 모든 신상명세는 밝혀지지 않고 있다(머리도 빨간 색으로 염색해서 진짜 머리 색깔도 알 수가 없다). 오메가폴리스에서 가장 유명한 클럽 (Park's 2000) 에서 난동을 부리는 것을 저지하던 20여명의 조직원들을 날려버리는 것이 게튼의 눈에 띄어 크라이스에 들어가게 된다.

4) 보리스 게튼

오메가폴리스 최대의 골치 덩어리인 범죄 조직 크라이스의 보스. 약간 마르고 키가 커서인지 호리호리해 보이지만 상대방에게 강한 인상을 주는 카리즈마적 인물이다. 이름과 크라이스의 보스라는 직책 이외에는 알려진 바가 없는 수수께끼의 인물이다.

5) 크라우스 네이커

오메가 폴리스의 시의회 회장으로 오메가 폴리스 최고의 권력자이다. 언제나 웃는 얼굴과 단정한 외모로 오메가 폴리스 시민들의 지지를 얻고 있다. 진과 혼에게 이번 사건을 의뢰한 인물이다.

6) 루 박사

범죄 조직 크라이스에 납치된 두 명의 박사 중 한명으로 유전 공학과 화학 분야에서 세계적인 명성을 얻고 있는 인물이다. 45번가의 괴물 사건 때 진과 혼에게 도움을 주었던 적이 있다. 마약과 생체 무기 연구를 위해서 납치된 것으로 추측된다.

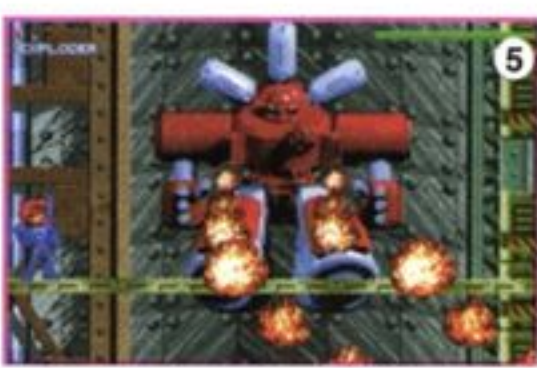
7) 레이리아

루 박사의 외동딸. 아름다운 외모와 얌전하고 조용한 성격의 소유자로 어머니의 몸이 아파서 어머니와 아버지의 뒷바라지를 도맡아하고 있었다. 루 박사와 마찬가지로 범죄 조직 크라이스에 납치 당했다.

8) 패크런 박사

범죄 조직 크라이스에 납치된 두 명의 박사 중 한 명으로 유전 공학과 화학 분야에서 루 박사와 어깨를 나란히 하는 인물이다. 루 박사의 강력한 라이벌이자 유능한 동료로 연구에 있어서 약간은 광적인 면을 가지고 있다. 자식이 없어서 루박사의 딸인 레이리아를 자신의 딸처럼 귀여워한다.

7 스테이지 : 크라이스의 본부 보스방

이번 스테이지는 강제 종 스크롤로 이루어져 있어 세월아 네월아하며 올라가다간 아래로 떨어져 데미지를 입게 된다. 화면 위로 계속 등장하는 방어 시스템을 신속히 파괴하면서 최상층으로 올라가자. 그곳에는 최종 보스가 기다리고 있을 것이다. 이제까지 익혀온 모든 테크닉을 한번에 폭발시켜 상대하도록 하자. 이곳에서 게임오버가 되면 너무 억울하지 않을까?

❶ 이제는 공중에서까지 공격이 가능해진 라슬랙. 이긴다면 플레이어가 조종할 수 있는 캐릭터로 바뀐다

❷ 강력한 무기를 사용하는 라슬랙. 마음이 든든하다

❸ 입에서 레이저를 뿜어대는 보스. 이건 대체 무슨 병기지!?

❹ 방어 시스템을 신속히 파괴하자

❺ 이 놈이 이 게임의 최종 보스. 화염의 중앙에 위치하게 되면 피할길이 없으므로 주의하자

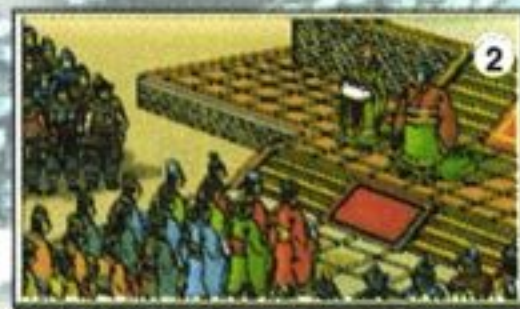
용왕삼국지 龍王三國志

장 르	전략시뮬레이션
제작사	론
유통사	다우기술
시스템 요구사항	386 이상/램 4메가 이상 키보드, 마우스 지원
발매일	9월 예정
가 격	미정
문의처	다우기술(02-3450-4731)

■프롤로그■

새로운 삼국지의 세계에 도전하는 회사가 있었으니 그것이 바로 일본의 RON이라는 회사이다. 이 회사에서 지난 번의 승룡삼국지에 이어 용왕삼국지를 내놓기에 이르렀다. 물론 승룡삼국지를 모르는 독자도 계실 것이고 또한 승룡삼국지의 게임세계에 실망하신분도 계시겠지만 용왕삼국지를 승룡삼국지와 똑같이 생각한다면 그것은 크나큰 실책이다. 물론 승룡삼국지와 용왕삼국지의 세계가 전혀 다르다고는 할 수 없다. 둘 다 기본으로 하는 게임의 세계는 비슷하기 때문이다. 따라서 결과적으로 승룡삼국지의 뒤에 나온 용왕삼국지가 좀 더 발전된 세계를 가졌다.

각부의 명령

각 부는 수도로 지정된 지역의 성안 여러 지역에 배치되어 있고 이러한 것들을 지도 화면으로 전환 하기 전까지 일일이 볼수 있다. 또 수도 내부의 모습은 게이머가 어디를 수도로 정하느냐에 따라 달라진다. 화면 위를 이동하면서 어떤 건물을 클릭하면 그 건물이 어떠한 건물이며 그건물에서 사용하는 정책(명령)이 어떠한 것인지 등의 내용이 표시될 것이다. 이렇게 수도로 있는 성에서 게이머는 인사정책을 수립하거나 수행하고 성안에 있는 예비 병력으로 군단을 편성하며 또한 숨은 인재나 포로로 잡힌 인재를 등용하거나 천하를 위한 나아가서는 게이머의 목적 달성을 위한 전략을 세울 수가 있다.

❶ 성내부도

❷ 장수의 임관

용왕 삼국지의 인터페이스는 마우스다. 즉 모든 명령은 마우스로 이루워지는데 마우스의 오른쪽을 클릭하면 전 명령이 표시되므로 이를 이용하여 각 부서에서 행할 명령을 메뉴의 전체 명령중에서 선택하여 클릭하면 편리하다. 물론 성의 지도 상에서 각 부서가 있는 건물들을 클릭해도 되나 이는 상당히 번거롭다.

궁중

임관

인물에게 승상의 직책을 수여한다. 승상은 모든 부서를 총괄하는 책임자이므로 반드시 내정, 군사,

외교 등 전투를 제외한 모든 면에서 우수한 능력을 보이는 자여야 한다. 승상이라는 직책은 촉한의 경우 제갈량이라는 불세출의 지략가가 이 직책을 수행 했던 것을 감안 한다면 이를 수행할 인물의 수준을 가히 가늠 할만할것이다. 따라서 승상의 능력이 국가의 발전의 기틀이 되는 것은 당연하다.

도독	최대 5만까지 가질 수 있으나 이 병력은 적이 본진으로 쳐들어 오지 않는 한 전투에는 동원되지 않는다. 도독의 직책을 가질 수 있는 장수들로는 군주, 승상, 대장군, 태위, 태상, 광록훈, 어위, 표기장군, 거기장군, 좌/우장군, 아문장군 등의 직책을 부여 받은 장수들이 있다. 그리고 전체적인 군단의 운영에 관계되므로 군사적능력이 상당히 높은 장수를 임관하는 것이 중요하다
참군	병력을 가질 수는 없고 전투시 모든 전투를 이 참군에게 위임 할(軍師) 수 있어 중요하다. 그러므로 이 직책은 군사능력(즉 병사를 지휘하는 능력)이 우수한 인물을 등용해야 한다. 참군위임 명령은 참군의 임명을 전제로 하는 명령이므로 반드시 참군이 임명되어 있어야하며 참군위임시 참군의 능력에 전적으로 위임되어서 군단이 운영되므로 참군의 임명은 중요하다. 따라서 군사능력이 최소 별 두개에서 세 개의 인물을 참군으로 임명해야만 제대로된 군단의 전투운용이 가능하다. 그리고 여기에 임명되는 참군은 참모부의 군사, 부군사, 광록대부의 직책을 가진 자로 군단마다 1명만이 존재할 수 있다
부도독	사고(전사나 암살)로 인한 도독의 부재시에 도독의 직책을 대신 수행할 인물들을 말한다. 도독보다 아래의 직책을 가진 자로 도독의 조건에 장군과 편장군이 포함된다. 1명당 최대 3만의 군사를 지휘할 수 있으며 군단당 2명을 임명하여 6만까지 동원할 수 있다. 실제 전투를 담당하는 최대의 군단장으로 군사능력과 전투능력이 탁월한 장수를 임명하면 효과를 극대로 볼 수 있다
선봉	부대의 전진시에는 전위를 맡지만 후퇴시에는 후위를 책임지고 적의 추격을 막는 임무를 지니고 있다. 선봉이라는 직책의 조건은 도독보다 직책이 낮은 자이면 가능하다. 최대 2만의 병력을 지휘 할 수 있다. 부도독 다음으로 전투를 이끄는 요직이므로 역시 전투능력과 군사능력이 탁월히 우수해야만 한다. 그리고 기본적으로 참군위임으로 설정되어 우선 전투가 개시된 후에나 이들에게 명령을 내릴 수 있다
군단원	최대 1만명을 지휘하는 직책으로 장군, 편장군, 교위, 중랑장까지의 계급의 장수가 임관 가능한 직책이다. 군대의 크기가 작은 만큼 전투력은 약하나 이동속도는 반면에 상당히 빠르다. 다만 전투중 소모도가 크므로 수시로 귀환시켜 병력을 재정비해야만 한다. 군단 별로 최대 5명을 두어 5만의 병력이 활용 가능하다.

수도의 이동

수도를 이동하는 명령으로 국가의 모든 업무는 수도에서 이루어지므로 수도의 선정은 중요하다. 비교적 대도시이면서 교통의 요지에 그리고 자신의 영토에 심장부에 위치하는 것이 좋다. 이러한 위치선정이 중요한 가장 큰 이유는 게이머의 군단이 전쟁으로 인한 피해를 복구하고 재편성을 위해서인데 이는 군단이 수도에 있어야 가능하기 때문이다. 따라서 수도와의 거리가 너무 멀다면 피해복구가 그리 쉽지 않기 때문이다.

후계자 결정

군주의 죽음을 대비하여 후계자를 결정하는 명령이다. 후계자는 군주의 사망 후에 다음 군주로서 이 나라를 이끌게 되므로 능력과 함께 인지도가 높은 장수를 후계자로 선택하는 것이 상당히 유리하다. 왜냐하면 고용에 있어서나 백성들과의 관계에 있어 이점은 크게 작용하기 때문이다. 군주는 국가의 얼굴이라고 해도 과언이 아니므로 어떤 장수가 후계자가 되느냐에 따라서 게이머가 앞으로 게임진행을 함에 있어서 어느 정도 영향을 줄 것이다.

영토봉록

수하 장수들에게 점령한 영토를 배분해주는 명령으로 이를 통하여 수하 장수들이 군주에게 충성을 맹세하게 되므로 게이머의 수하장수 중 우수하다고 생각되는 장수에게는 영토봉록을 하게 되면 전쟁 중 적의 포로가 될 경우에도 적의 설득에 넘어가지 않을 것이며 적에게서 추방된다면 게이머의 수하로 다시 돌아올 확률이 높다.

군부

임관

무관계열의 군부의 여러 관직을 능력에 맞는 장수에게 수여하는 명령이다. 군단의 형성시 교위의 직책과 중랑장의 직책을 맡은 장수는 군단의 군단장수가 될 수 있다. 부여된 관직에 따라 군단의 구성에 영향을 주게 되므로 관직이 높을수록 군단의 수뇌부가 되는 것이다. 특히 군사능력과 전투능력이 높은 장수를 임명하여 이들로 하여 군단을 구성해야 전투에서 조금 유리하다는 점을 명심하자.

군단 편성

게이머의 국가가 적에게 공격을 가하거나 공격을 당했을 경우 능동적으로 대처하기 위해선 군단의 형성이 필수적이다. 군단의 숫자는 국가별로 최대 10개까지 둘 수 있으며 각 도시에는 2개의 군단이상을 둘 수 없다. 그리고 편성된 군단의 위치는 군부건물의 근처에 위치하게 된다. 군단의 최고자리에 임명된 사람의 직

❶ 군주의 사망

❷ 군단의 편성

책보다 부하로 임명되는 장수의 직책이 높을 수 없다는 점을 알아두자.

병사이동

게이머가 점령하고 있는 각 도시에서는 계절마다 병력이 모집된다. 따라서 이러한 명령이 요구되는데 병사는 기본적으로 성으로 침입해 온 적을 수비하는 임무를 맡고 있고 더욱이 군단의 형성에 필요한 군사는 이 명령을 통해 다른 성에서 이동시켜 군단을 편성할 수가 있는 것이다. 더우기 적과 인접한 성의 수비병력이 확보가 안되었을 경우에는 병사이동명령을 통해 인접성의 병력을 모아야 한다. 그리고 군단은 한번 편성하면 수도에 다시 오지 않는한 병력 충원이 이루워지지 않으므로 한 번 군단을 편성하려면 영토내의 전성에서 병사를 모아 군단을 편성해야 만 한다. 더우기 군단의 전투 경험치는 전투에 있어 큰 영향을 미치고 만약 재편성을 수행하여 단의 병력을 늘리면 경험치가 반감되므로 처음 군단편성시 현재 각성의 수비병력 인원을 제외한 최대인원으로 군단을 편성해야만 한다. 그리고 아무데서나 이동시키는 것이 아니라 후방의 안전한 지역의 병력을 전방으로 보내야 하는 것이다.

병력 귀환 조건	언제 병력을 귀환시키느냐 하는 것으로 이는 전투중에 부대의 피해정도에 따라 전투지역의 본진으로 귀환 시키는 것이다. 그리고 이 행동의 조건은 각 부대의 총 병력이 전투중에 남은 병사수의 퍼센트로 표현된다
피로 귀환 조건	부대내의 피로도가 어느 정도일때에 본진으로 철수하는가 결정한다. 최소 120에서 최대 200 사이의 숫자로 결정된다
협공 행동 조건	적에게 부대가 협공을 받은 경우의 행동을 결정한다. 귀환의 경우에는 본진이나 성안으로 철수하게 되며 각개격파의 경우에는 협공한 적의 부대중 어느 한쪽을 집중적으로 공격하여 협공한 부대를 격파하는 것이며 명령속행의 경우는 협공에도 불구하고 주어진 명령의 강제 수행을 하게 되는 것이다
적 퇴각 행동	조건적의 퇴각시의 게이머 부대의 대응을 결정할 수 있다. 추격의 경우는 적의 전멸 할때까지이며 방관하는 경우는 적의 움직임을 대기 상태로 관찰하게 되며 귀환하는 경우는 적의 퇴각을 내버려 둔채로 부대를 본진이나 성안으로 철수시키는 명령이다
다른 적 발견	부대가 명령의 수행에 있어서 이와 상관없는 적과 대치했을 경우의 행동을 결정한다. 공격의 경우에는 명령의 수행은 잠시 제쳐두고 우선 눈앞의 적을 섬멸하는 것이며 명령우선의 경우는 발견한 적을 무시하고 명령을 수행하게 된다

수군훈련	수상전의 훈련을 하게 된다. 수상전의 능력이 상승된다
야전훈련	야전의 훈련을 하게 된다. 야전의 능력이 상승한다
산악전훈련	산악전의 훈련을 하게 된다. 산악전의 능력이 상승한다
공성전훈련	공성전의 훈련을 하게 된다. 공성전의 능력이 상승한다

성 장수 임명

군부에 소속된 장수를 점령지역의 각 도시에 파견하는 명령으로 이는 영토봉록과는 다르다. 파견된 장수는 그 지역에 세워진 성의 정치 및 군사행동을 군주로부터 위임 받았으므로 평상시에는 도시의 안정을 유사시에는 성의 병력으로 도시를 방어하는 임무를 띄고 있다.

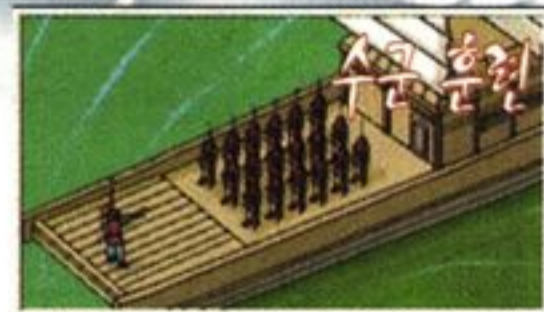
상황행동

이 명령은 전투에 있어서 활용되는 것으로 군단내의 부대가 어떠한 행동을 취할지를 결정하는 명령이다. 행동에 있어서 다섯종류가 있으며 이는 초기에 명령이 설정 되어 있더라도 전투중에 얼마든지 바꿀수 있다.

기본 행동 명령

군단의 일반적인 행동을 결정한다. 이는 군단이 수도로의 귀환 명령을 받거나 새로운 명령이 전달 되기전까지는 군단이 전멸할때까지 수행한다. 또 군단이 머무를 둔전지를 지정하며 둔전지로 이동시의 군단의 경로를 지정할수 있다.

일시 행동 명령

군단의 일시적인 행동을 결정한다. 기본 행동의 수행중에도 이

명령은 우선적으로 수행되며 전령을 통하여 명령을 전달한다. 이 명령은 취소시에 언제든지 기본명령으로 전환된다.

훈련

군단의 훈련정도에 따라 이동 및 전투능력의 차이를 보이게 되며 훈련에 따라 피로도가 쌓이고 피로도가 최대치가 될 때까지 훈련 가능하다.

휴식

군단의 훈련이나 이동에 의한 피로를 회복시키는 명령이다. 피로도는 군단의 전투에 대한 모든 면에서 영향을 주게 되니 적당한 휴식을 가진다.

군단해산

군단의 해산을 명하는 것이다. 해산된 군단을 그 지역 성의 예비병으로 전환하게 된다.

이동

군단의 이동을 결정하는 것이다.

재편성

군단을 재편성하는 명령으로 도독은 바꿀수가 없고 군단내의 병력을 보충하거나 장수의 배치 등을 할 수 있으며 재편성은 군단의 훈련도에 영향을 준다. 신참 병력을 추가할수록 훈련도나 경험치가 떨어지게 되는 것이다.

#전령

군단에게 명령을 전달하는 임무를 가지고 있다. 기본 행동 명령, 일시 행동 명령, 명령의 취소, 귀환명령의 4가지를 주로 전달한다.

내정부

아군지역의 경제발전과 치안상태에 관계된다. 이곳에는 내정능력이 탁월한 장수를 임명하여야 해당 직책을 원활히 수행 할 수 있다.

임관

내정부의 관리 임명 명령으로 앞서 말했듯이 전시에는 전방의 식량의 충당을 후방에서는 국가의 치안을 결정하게 되므로 내정의 능력이 탁월한 장수를 기용하는 것이 좋다.

수리

적의 공성전에 의한 성벽의 파괴를 수리한다. 오직 수도에서만 유효한 명령이다.

성벽건설

수도의 성벽을 건설하는 명령으로 성을 확장시키는데 사용된다. 성의 확장은 곧 인구의 증가로 이어져 성의 예비병의 증가를 가져오고 성벽의 건설중에는 무방비의 상태가 되는 점을 게이머는 아주 유의해야 한다.

성문건설

수도의 성문을 건설하는 명령이다.

건물건축

수도내의 건물을 짓는 명령으로 모두 정부의 소속 건물이 된다.

각부이동

각부의 위치한 장소를 바꾸는 명령이다.

각성수리

수도 이외의 모든 성을 수리하는 명령이다. 성벽에 의지한 방어를 위해서는 파손된 성의 수리를 서두르는 것이 좋다.

외교부

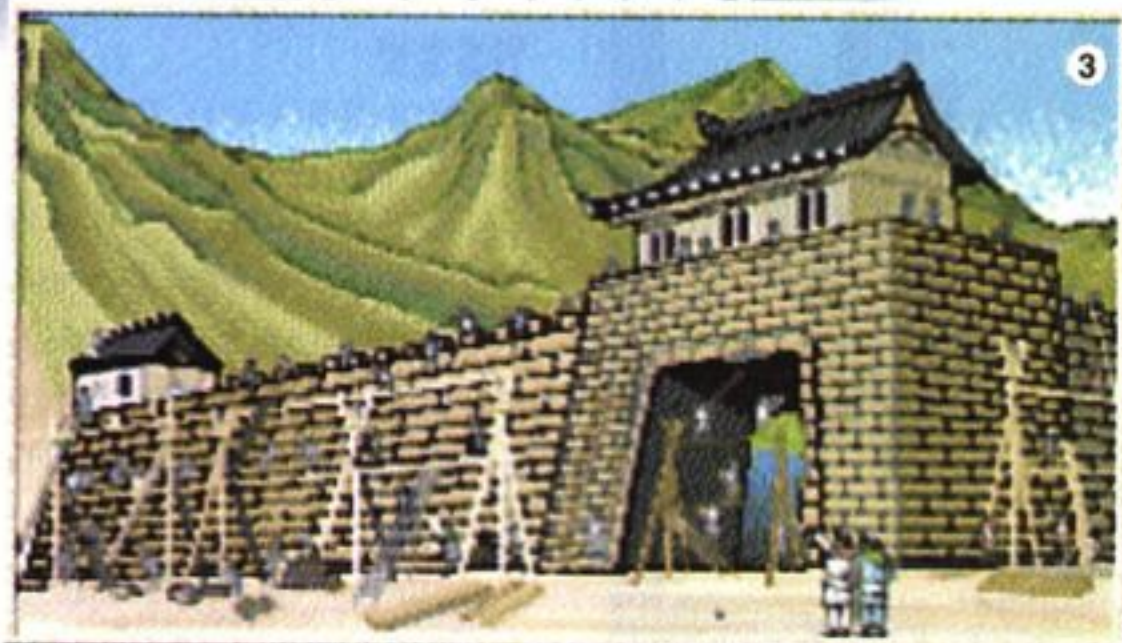
임관

외교부의 관리를 임명하는 명령으로 외교능력이 높은 관리가 적당하다. 외교관은 외교능력이 탁월한 이를 임명하고 되도록 높은 관직에 임명해야만 외교활동시 그 효과를 크게 할 수 있다. 더욱이 상대국에서 사신이 왔을 경우 그들의 동맹 항복요구 등에 대해 외교관을 비롯한 각부 주무 책임자의 충고를 받을 수 있다. 다만 각부의 최고 위치에 장수가 임명되었을 때 가능하다.

동맹

다른 나라와 군사적인 동맹을 위해 외교관을 보내서 동맹이 되면 공격의뢰나 구원병을 요청할 수 있다. 동맹시에도 그 동맹한 적을 칠 수 있고 그 반대로 우리가 적의 침입을 받으면 동맹은 자동적으로 깨진다. 그러나 이 게임에서의 동맹은 우리의 군사적 우위를 바탕으로 한 상황에서만 지속성이 있다 만약 동맹국과 인접한 성이 군사적으로 열세를 보여준다면 동맹은 휴지조각처럼 깨어지고 바로 전쟁을 치뤄야 한다. 그러므로 동맹을 했더라도 그 인접한 성의 방비를 철저히 해야만 동맹이 지속되고 설사 깨졌더라도

❶ 사자의 파견

❷ 장수등용

❸ 성의 개축

별 피해를 입지 않고 적을 응징할 수 있다. 이러한 점을 이용하여 우리도 적과의 동맹을 잠시의 휴전 상태로 생각하고 필요에 따라 선 동맹 상대국도 쉽게 칠 수 있는 것이다. 그리고 동맹이 되있어야만 공격의뢰, 수비요청이 가능하므로 당장 교전 상대국이 아닌 경우는 기본적으로 동맹을 해두는 것도 나쁘지 않다.

항복권고

다른 나라에 항복권고 하는 것으로 이는 적과 아군의 큰 군사적 차이에서 가능하기는 하지만 항복권고를 받아들이는 군주는 거의 없다. 그러나 이것이 성공하면 아무런 군사적 손실 없이 상대국 영토를 모두 얻을 수 있을뿐더러 그 수하 장수도 얻을 수 있어 매우 바람직하다. 군사적 승리로 적의 영토를 얻을 경우 적의 장수중 일부는 재야 장수가 되어 다른 나라에 고용되거나 고용되지 않기 때문이다. 물론 항복을 하지않고 성만을 내어주는 경우도 있다.

성설득

군주가 없고 독립세력인 성을 얻고자 할 때 쓰는 명령으로 사신으로 간 신하의 외교능력이 높고 아군이 군사적으로 강대하면 성을 얻기 쉽다. 그러나 그보다도 군주의 인덕이 중요하게 작용한다는 점을 명심한다.

공격의뢰

동맹상태에서 게이머가 지금 칠 지역이 동맹한 지역과 접해 있으면 가능하다. 군사적으로 열세인 상황에서 영토확장의 방법이며 더욱이 우리의 군사적 손실을 줄일 수 있어 상당히 권할만한 명령이다.

구원의뢰

게이머가 다른 나라로부터 침입을 받을 경우 동맹상태에 있는 상대국에게 구원병의 요청이 가능하다. 이 명령은 게이머의 군단이 그쪽에 수비를 위한 이동시간이 지체되거나 자체의 힘만으로 수비가 불가능할 시에 선택할 만한 명령이다.

등용

재야장수의 등용을 전담하며 참모부에서 가능하다.

참모부

군사와 부군사를 제외한 인물들이 명령을 수행한다. 조사자의 능력에 따라 잘못된 정보를 제공할 수도 있다.

임관

참모부에 속하는 관직 임명으로 참군의 임명시 필요한 인재는 이곳에서 얻는 것으로 군사, 부군사, 광록대부 등에 임관한 장수들을 군단의 참군에 임명할 수 있다.

인물정보

인물의 전투, 군사, 내정, 외교 능력은 물론 지금의 임관된 직위와 상태를 알 수 있다. 따라서 각 부의 해당 부서에 맞는 장수 임명시에는 반드시 이 명령을 통해 장수의 능력을 확인한 후 알맞게 임명해야만 각 부서의 효율이 증대된다.

정부정보

자국의 정보를 보여준다

타국 정보 조사

다른 나라의 정부정보를 알려준다. 따라서 군사적으로 열세의 정부를 공격선정할 경우에 확실히 필요하고, 특정 나라를 공격할 경우 먼저 수도를 공격해야만 그 나라의 운영을 마비시키고 국력을 반감시켜 우리의 공격에 대항할 군단편성을 저지 할 수 있기 때문이다. 더우기 수도점령을 통해 얻은 문관은 우리의 내정, 외교 등에 임명 우리의 국력을 배가 시킬 수 있고 군관은 우리의 군단 편성과 병기창에 임명 새로운 무기 및 장갑 개발을 촉진 시키는데 그 능력을 보태게 된다.

각부 조사

자국정부 각 부서의 상태를 조사한다. 부서의 통제정도나 해당 인물의 관직적성 등을 알수 있다.

개인 조사

자국 소속의 장수들의 상태를 알 수 있다.

등용

재야의 장수를 등용한다

세력 분포

각 군주들의 세력 관계를 표시해준다.

임관

병기창은 새로운 군사들의 무기 및 장갑개발에 중요하므로 이곳의 하위부서에 많은 인재를 임관하면 보다 빨리 개발 할 수 있다. 장갑의 개발은 전투시 우리 병사의 방어력을 높여줘 전투시 손실을 줄여 전투력을 증대 시키고 무기의 개발은 공격력을 증가시킨다.

무한당

등용은 되었지만 아직 관직에 임명되지 않은 장수의 정보를 알 수 있다. 따라서 각부에 인물 임용시에는 이를 통해 해당 장수의 능력에 맞는 인사를 할 수 있다. 이럴 경우에도 만약 너무 능력이 떨어져 특정히 어느 부서에 임명하기 힘든 경우에는 병기창이나 식료총감등의 하위 부서에 임명하면 이 부서의 효율이 증대된다.

무후사

이 명칭의 유래는 제갈량의 위패를 모시고 있는 서찰의 명칭으로 무양후 였던 제갈량을 기려 무후사로 그 이름을 전했다 한다. 사망한 장수의 정보를 알 수 있다.

군단이 전투에 들어가면 전투 지역과의 방향이나 지리적 요소에 따라, 본진이 배치되며 성에 소속된 군단은 처음부터 병력이 신분에 따라서 분배되어 따로 분배할 수는 없다.

성 부대의 배치

게이머의 전투에서 성을 공격당했을 때 부대의 배치를 담당한다. 성부대는 최대 10개로 5%의 단위 비율로 변경가능 하다.

자동 배치(성문중심)	성문을 방어의 중심으로 한다
자동 배치(사방분산)	각각의 담당 성벽에 흩어져 방어한다
자동 배치(일점집중)	지정하는 특정지역을 중심으로 방어한다
수동 배치	각 부대를 임의의 지역 중심의 방어를 지시한다

성 부대의 전투 명령

총퇴각	지키던 성을 버리고 퇴각한다
성밖 요격	성 밖으로 출진하여 적을 공격한다
철저 수비	성벽을 중심으로, 적을 맞아 싸운다

군단명령

출진 명령	본진에 남아 있는 장수를 출진시킨다
명령 변경	상세 명령이나 공격, 방어, 참군 일임 등과 같이, 상황 행동의 각 명령을 변경하는 명령이다
신호	신호를 받기 위해 대기하고 있는 부대에 대해 신호를 보낸다
총퇴각	전투를 포기하고 퇴각하는 명령으로 후퇴하는 부대의 안전을 위해 후위 부대의 설정이 필요하게 된다
부대정보	해당부대의 병력, 피로도 등의 정보를 알려 준다

상황 행동

상황 행동	군단의 전반적인 행동을 지시한다
총방어	방어 중심의 전투 태세로, 본진을 중심으로 적을 수색하여 발견즉시 공격한다
총공격	모든 휘하부대에 적의 본진이나 성새도시를 공격하게 하는 명령이다
장수출진	해당 부대의 병력, 이동 장소, 그 장소에서의 대기 방법, 그 장소에서의 행동, 행동하는 방법, 시간, 행동의 종류, 종료후의 행동을 지정한다
참군위임	참군 장수에게 그 해당부대의 전 행동 지침을 일임한다
총퇴각	퇴각명령으로 퇴각시 아군을 보호하는 후위부대의 설정이 요구된다
전투개시	행동지침이 끝나고 전투명령을 내리는 신호이다

이벤트

병기, 갑옷의 발명 : 신 기술에 의한 병기의 개발은 병사들의 공격 및 방어력을 상승시킨다.

재해 : 각종 자연적인 재해를 말한다. 지진이나 회오리바람 등이 있으며 지진시 그 효과를 화면의 떨림으로 볼 수 있다.

병 : 장수가 일단 병에 걸리면 해당직책에서의 임무를 수행하지 못하며 사망에 이르기까지도 한다. 병에서 회복되면 본래의 임무로 돌아가게 된다.

사고, 수명 : 사고로 죽는 경우

❶ 성문 공격

❷ 깨어지는 성문

❸ 돌격

❹ 성벽 공격

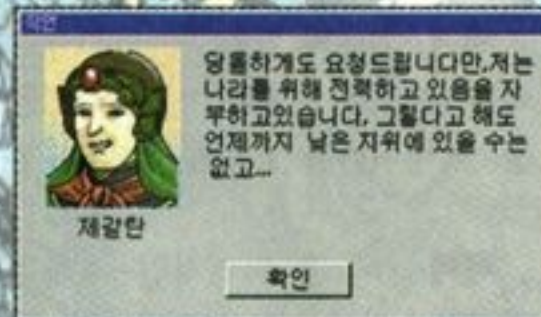
❺ 적의 공격으로 부서진 성벽

❻ 방어 태세

❼ 군단의 출진

인데 이는 말에서 떨어졌다던가 물에 빠져 익사하는 경우도 있고 드물게 암살을 당하는 경우도 있다. 그리고 수명이 다해서 죽는 경우도 있는데 군단의 장수를 임명함에 있어서 너무 고령인 장수를 고르지 않는 것이 좋다.

사신 : 상대의 외교적인 사절에 대해 회의를 할 수 있으며 각 부서에서는 대표자가 있어야 회의에 참가할 수 있고 의견을 발언할 수 있다. 최종적인 결정은 게이머 자신이 하게 된다.

직언 : 장수들은 자신의 생각을 군주에게 말할 때가 있는데 이때는 장수 자신의 불만이거나 다른 장수의 동향을 알려 주기도 한다. 그리고 어떤 장수를 중상모략을 하는 경우도 있는데 이는 참모부의 개인 조사 명령을 통해 반드시 확인 해야 한다.

군사동맹 : 별도의 동맹파기는 없고 동맹정부의 성을 공격함으로서 동맹을 파기하게 되는데 이러한 행동은 신용을 잃는다는 점을 명심하고 신중히 동맹관계를 맺어야 한다.

장수 임관 : 재야장수가 군주에게 고용을 요청한다. 군주의 덕망이 높을수록 이 이벤트를 많이 볼 수 있으며 이미 고용된 장수들중에서 혈연 관계를 들어 고용을 요구하는 경우도 있다.

이반 : 장수는 자기의 공적에 대해 적절한 보상이 없으면 불만을 가지게 되고 동시에 적의 유혹이 그 장수에게 발생하게 되면 장수는 배반의 가능성이 있다. 따라서 적절한 보상과 동시에 개인조사를 통하여 인력의 관리가 필요하다.

병사의 고용 : 병사도 사람이기 때문에 먹고 잠잘 곳을 필요로 한다. 따라서 병사의 증가는 인구의 증가를 말하는 것으로 내정 즉, 치안이나 호적의 관리, 정부에 대한 평판, 정부의 신의 있는 행동이 고용의 증대에 영향을 준다.

인구의 변동 : 인가의 크기나 수 등으로 알수 있으며 관리하는 장수의 능력에 따라 증감의 폭이 결정되며 또, 성의 크기에 따라서도 결정된다. 인구가 많아질수록 좀 더 좋은 조직과 좋은 치안유지를 필요 하게 되므로 통치가 어려워진다.

내정부의 인사

용왕삼국지에서는 내정부의 인사만 제대로 되어 있다면 군단이 전투하는데 필요한 병량의 문제도 그다지 걱정할 만한것이 되지 못한다. 다만 용왕국지에서는 게이머가 통솔하고 있는 지역의 인구와 예비병력의 증가가 플레이에 많은 도움이 된다는 것만 인식하고 있으면 되는 것이다. 보다 빠른성장을 위해서는 적절한 인사정책이 필요로 하게 되고 등용된 인물의 활약에 따라서 군주 즉 게이머는 그에 합당한 직위와 봉록도 하사해야 하는 것이다. 이처럼 인사정책이 국가의 발전에 기틀이 되고 거의 모든 일들을 좌우하게 되는데 플레이어는 들어보지 못한 관직과 직위에 난감해 할 것이다. 그러나 너무 걱정할 필요는 없다. 각 장수의 능력이 부서에 맞다면 어떠한 관직에 임명해도 되기 때문이다. 인사에 대한 준비가 되었다면 게이머는 용왕삼국지로 가는 길에 첫 걸음을 밟았다고 할 수 있다.

전쟁 전략적인 요소

용왕삼국지에서 외교 전략은 전쟁에서도 직접적인 영향을 주는 요소로 작용을 한다. 미처 대비하지 못한 변방의 성 하나가 공격당했을 때 그 주변에 동맹국의 지역이 인접해 있다면 게이머는 즉각 원군을 요청하여 공동으로 적 세력을 물리치는 것도 볼 수 있다. 이는 적세력을 물리침과 동시에 동맹의 세력도 약체화시킬 수 있다. 왜냐하면 일찌기 패자들의 시대에서는 영원한 우방이라는 것은 없었기 때문이다. 그리고 독립된 성(아무도 통치하고 있지 않은 지역)이라는 것이 처음 시나리오에서 존재를 하는데 이러한 지역들을 게이머의 지역으로 만드는 일을 외교부에서 하게 되는 것이다. 게이머의 세력을 유지하고 확장하는데 있어서 중요한 군단이라는 개념이 등장하는데 이것은 평상시에 편성되어 있지 않다면 병력은 그 지역의 예비병력으로 존재를 하지만 유사시에는 군단의 병력으로 활약하게 된다.

이제 군단을 만들어 보자. 군단의 갯수에는 국가당 10개, 도시별 2개의 제약이 있다. 장수와 병사의 여유가 있는한 군단 편성은 힘든 일은 아니다. 그러나 군단을 만들기 위해 군단편성 메뉴를 선택하는 순간 이것이 생각만큼 쉬운 일이 아니라는 것을 깨닫게 된다. 한가지 일례로 군단의 형성시 그에 합당하는 관직의 인물이 있어야만 군단을 형성할 수가 있는 것을 들 수 있다. 여기서 또 인사정책의 중요성이 다시 한번 강조가 되는 것이다

용왕삼국지의 군단 편성은 확실한 상하 수직적인 관계로 참군(참모)의 역할이 확실하게 규정되어 있는 현실적인 군대의 상황 그것과 유사한 것이다. 여기에서 군단의 최고 지휘관은 도독이다. 물론 용왕삼국지에서도 인사를 게이머의 마음대로 조절이 가능하지만 무명의 장수를 도독으로 임용하는 바보 같은 일을 현명한 플레이어는 하지 않으리라 생각한다. 여기서 도독에 임명될 수 있는 사람은 상급지휘관인 것은 당연하고 또한

승룡삼국지와의 차이점

1. 그래픽과 등장인물의 수가 많아진 것을 들 수 있다. 승룡삼국지에서 보던 단색으로 이루어진 인물의 그림을 다색의 색깔로 표현하고 있으며 등장하는 인물들이 많아진 것은 물론이요 용모에 있어서 영웅은 다 잘 생겼다는점을 과감히 벗어버린 점도 용왕삼국지의 하나의 매력이라 할 수 있다.

2. 체계의 발전을 들수가 있다. 전투에서는 공성전모드가 한가지 추가되었으며 인사에 있어서는 등용의 비중이 높아졌고 외교에 있어서 각 인물의 언변이라는 능력이 추가되었다. 그리고 각부에서는 조사라는 명령을 두어 부서활용에 대한 효율성이라든지 부서에 적당한 인물들을 쉽게 고를 수가 있게 되었다.

3. 각 인물의 파라미터가 경험치에 의하여 변화한다는 것이다. 그러므로 경험치의 중요성이 승룡삼국지보다 많이 높아졌다. 아주 극단적으로 보기를 들자면 조운의 군사능력이 군사적 능력발휘의 경험치에 의하여 당시의 명군사였던 제갈량이나 사마의를 능가할 수가 있는것이다. 그렇게 된다면 조운의 군사능력으로 사마의를 격파할 수가 있는 것이다. 물론 이렇게 되는 것이 쉬운일은 아니다.

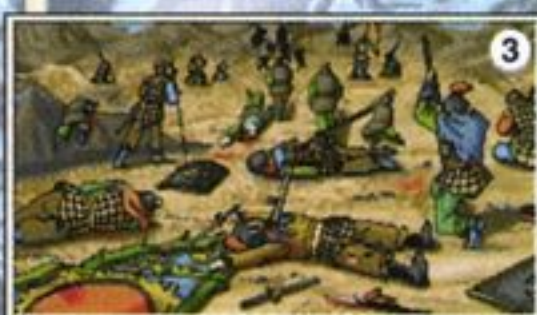
오랜 기간 휘하에서 많은 공적을 세웠던 모두가 신뢰할 수 있는 인물이 되어야 한다는 것이 떠오를 것이다. 도독이 임명됨으로서 군단의 최고 지휘관이 결정되었다.

그렇다면 이제는 그를 보좌할 부도독을 뽑을 차례이다. 이 게임에서는 전사 이외의 많은 원인으로 하여 인물이 그 직임을 계속하지 못하는 경우가 많이 발생한다. 물론 죽은 사람은 무후사에 올려져 그의 내력과 더불어 영원히 기록 될것이다. 부도독도 어느 정도 높은 직위의 상급 지휘관이 되어야 할 것이다. 군단의 얼굴이라 할 수 있는 도독과 부도독을 결정했다면 다음은 그들의 지휘와 통솔을 모략과 기재로 뒷받침할 참군(참모)을 선정해야 한다. 참모부의 인재 중 하나로서 군사, 부군사 등의 직책에서 가장 뛰어난 인물이 좋다(인물의 능력은 별 모양의 그림으로 그 능력이 표시된다). 도독, 부도독, 참군이 각부에서 뛰어난 인재들로 결정되어 군단의 머리 부분이 갖추어졌다.

이제 군단의 실질적인 주체라 할 수 있는 군단 장수를 선정해야 한다. 도독을 비롯한 상급 지휘자는 최대 5명에 달하는 이들 군단 장수와 그 휘하의 여러 부대 에 대해서 명령을 내리게 된다. 물론 군단장수 외에 전투시 최전방의 임무와 총퇴각시 쫓아오는 적을 막기 위한 후위를 맡을 선봉도 필요하다.

장수로서의 능력(전투능력)이 뛰어난 인재가 인사 정책시에 반영이 되었다면 군단의 형성에도 이런 임명에서의 어려움이 다소 감소했을 것이다. 이렇게 다양한 설정을 통해서 비로소 1개 군단이 완성된다. 이와 같은 훌륭한 지휘관 아래에 성안에 있던 예비 병력들을 배치함으로서 전투준비를 위한 준비가 끝난 것이다.

군단에 있어서 편성 다음으로 중요한 것이 있는데 바로 훈련이다. 그 지역의 예비 병력이라 어느정도 단련은 되어 있지만 전투에서 만전을 기하기 위해서는 꼭 훈련을 해야한다. 왜냐하면 지역을 점령하러 가는 도중에 만나는 지형이 무척 다양하기 때문인데 그 지역의 성만을 쳐야할때는 물론이고 도중에 적의 군단을 만나면 야전이 아닌 산악전이나 수전을 할수도 있기 때문이다. 따라서 훈련의 종류는 총 4가지로 야전 훈련, 수전 훈련, 산악전 그리고 공성전 훈련이 준비되어 있다. 훈련은 피로를 동반하게 되는데 이는 휴식을 통하여 보충될 수 있다. 그리고 승룡삼국지에서와는 달리 병사들이 출신 지역의 영향을 받는다. 북부출신들의 수전능력의 미비에서 이러한 점을 살펴볼수 있다. 어느 정도 훈련을 통해 보강이 되겠지만 출신지역은 능력의 특성에 영향을 줄 것이다.

또 하나 용왕삼국지에서 군사의 운용은 이렇게 자기 수하의 부대를 수족을 부리듯 원활하게 운용하는 것이 매력이다. 실제 전투에 들어서게 되면 군단 활동의 중심이 되는 본진 을 세울 필요가 있다. 본진을 어디에 세우느냐

에 따라 그것은 승리에 큰 영향을 끼치게 된다. 주변의 지형을 살피고 보다 쉽게 적의 성에 접근할수 있도록 잘 배치할 필요가 있는 것이다. 본진의 배치가 이루어졌다면, 적과의 전투는 이제 거의 준비된 것이다. 본진 설치후 각 부대에 명령을 내린다. 여기서의 명령이라는 것은 계획 이며 전투의 참맛은 바로 여기서 나오는 것이다. 계획은 단순한 이동에서부터 공격같은 것은 물론이고 예를 들어 어느 장소에 매복하고 있다가, 적이 어느 수준까지 근접해 오면 공격한다. 라는 조금은 복잡한 명령도 가능하다. 또한 공격 방식이나 공격 목표, 그리고 공격 방향도 지정할 수 있다. 이 방향의 개념은 상당히 중요하다. 적을 배후에서 공격한다면 적은 병력으로도 대군을 이길수가 있는 것이다. 이를 상세하게 지정하지 않더라도 공격은 어느 정도 자발적으로 이루어지지만 더욱 치밀한 전투를 위해서 좀더 세밀한 설정이 가능하다는 것이다. 물론 이런 체계가 귀찮고 어렵게 여겨 진다면 참군위임이라는 명령을 사용해 보는것도 괜찮다.

이렇게 군단의 모든 명령과 병력의 분배가 종결되면 이제부터 리얼타임으로 전투가 시작된다. 시시각각 보이지 않게 적의 부대가 이동을 시도하고 혹은 공격해 온다. 또 적의 매복계에 걸릴수도 있으며 아군도 이에 따라 대처를 할 것이다.

파발마를 탄 전령을 보내어 명령을 수정할 수 있는데 리얼타임이고 전령 의 이동 속도를 고려해야 하기에 명령은 차후의 상황을 예측하여 내려야 한다. 이만하면 게임의 진행에 있어서 별 어려움은 없을 것이다.

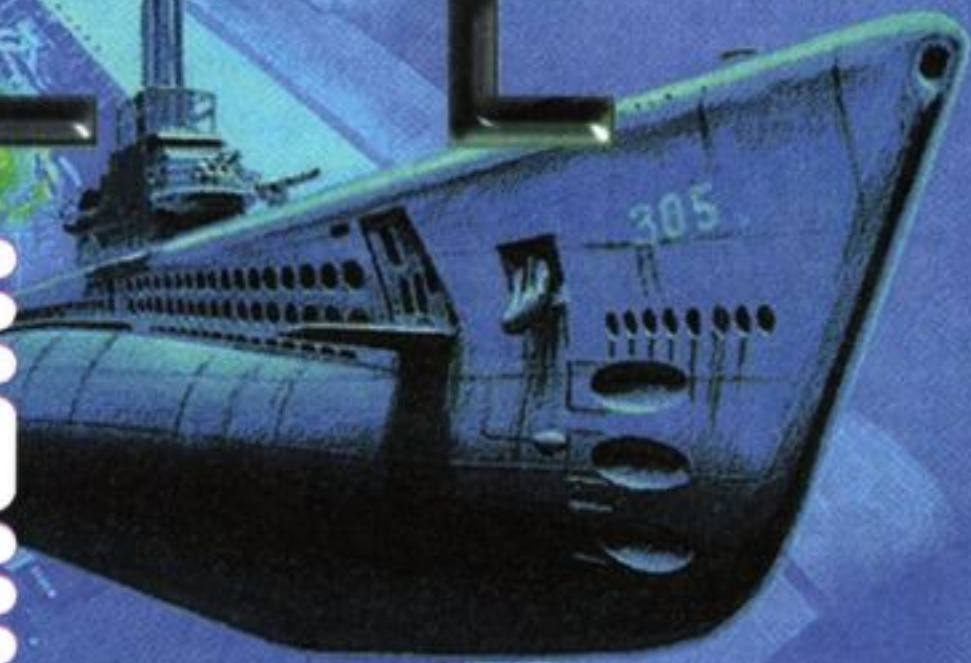
❶ 지친 병사들

❷ 식량의 보급 미비

❸ 패전

❹ 드디어 통일!

사일런트 헌터

장 르	시뮬레이션
제작사	SSI
유통사	동서산업개발
시스템 요구사항	486 이상/8메가 이상의 램 마우스 필수
발매일	발매중
가 격	45,000원
문의처	동서산업개발(02-3662-8020)

SILENT HUNTER

프롤로그

1941년 12월 7일, 진주만 공격으로 미해군의 태평양 함대 소속 주력함 19척이 파손되거나 격침되어 아시아 함대가 일본 해군을 저지하는 제일 방어선을 맡을 수밖에 없었다. 이번 진주만 공격으로 유일하게 남은 부대는 함대 정찰대의 잠수함이었다. 아시아와 태평양 함대 소속 51척의 잠수함들은 극비 명령을 하달받았다.

「일본을 향한 공중 및 잠수의 무제한 전투를 실행하라」

일본 함선을 무제한 격침시킬 것을 허락 받은 태평양 잠수 함대는 곧바로 주변에 있는 가장 큰 사냥감을 찾아다니는 조용한 사냥꾼이 되었다. 이제 게이머는 일본 제국의 유조선과 화물선 및 전쟁 무기로 쓰이는 구축함, 순양함, 항공모함의 뒤를 추적하는 조용한 사냥꾼이 될것이다.

단일 임무(Single Missions)

단일 임무를 선택하게 되면 미해군 잠수함이 2차 세계 대전 중에 실제로 맡았던 5가지 다른 임무 중 하나를 수행한다. 미해군 잠수함은 적 전함과 수송선을 찾아내서 격침시키는 것 외에도 추락한 파일럿을 구출하는 임무도 수행한다. 역사적 임무를 제외한 모든 종류의 임무는 플레이하기 전에 게이머가 원하는 대로 선택 사양을 변경할 수 있다.

보통 임무는 적을 발견했다는 통지를 받는 것에서부터 시작하게 된다. 예를 들면 레이더 교신이라든지, 수중 청음기, 또는 경계보고 등을 통해서이다. 잠수함이 모든 적과 교신이 끊긴 상태, 즉 적을 찾아 볼 수 없게 되면 임무는 끝난다. 이런 경우는 잠수함이 적군을 모두 침몰시켰거나 잠수함이 도망쳤거나 아니면 적이 도망간 경우에 일어날 수 있다. 그러면 점수를 계산하는 화면이 나타나 현실성의 정도와 침몰시킨 적군의 함선 수에 따라 점수를 표시해 준다.

마우스 사용하기

마우스의 왼쪽 클릭은 잠수함 승무 중에 스테이션을 바꾸거나 조종 방법 설정, 무기 발사, 선택 사항 변경에 주로 사용된다. 왼쪽 클릭은 사일런트 헌터의 대부분 동작을 다루고 있다. 오른쪽 클릭은 현재 진행 중인 임무를 끝낼 수 있는 곳에서 임무 취소 박스를 열어 준다.

잠수함 조종은 통제실을 통해 들어갈 수 있는 여러 스테이션에 장착되어 있는 조종 장치와 디스플레이를 사용하여 이루어진다. 마우스 커서가 화살표 표시에서 스테이션의 이름으로 바뀔 때까지 옮긴 다음에 왼쪽 클릭하면 화면이 바뀌게 된다. 각 스테이션은 하나 이상의 화면으로 되어 있다. 어느 것이 조종 장치이고 어느 것이 디스플레이인지 알아내는 가장 빠른 방법은 마우스 커서를 조종 장치 또는 계기반 위로 가져가면 마우스 커서가 화살표에서 맞춤(SET), 선택(SELECT), 발사(FIRE)와 같은 단어와 함께 십자선으로 바뀌기 때문이다. 눈금판 위의 세팅들은 십자선을 원하는 위치로 가져가서 왼쪽 클릭하면 바꿀 수 있다. 버튼은 마우스 커서를 버튼 위로 가져간 다음에 왼쪽 클릭하면 누를 수 있다.

옵션 메뉴

단일 임무나 경력 임무를 진행해 나갈 때 ALT+O를 누르면 옵션 메뉴를 불러올 수 있다. 옵션 메뉴에는 다음과 같은 사항들을 담고 있다.

역사적 임무	역사적인 잠수함들과 겨루어 자신의 실력을 테스트해 볼 수 있다
호송선과 교전	적 전투함을 피하며 화물선을 침몰시키고 게이머는 호송선과 교전한다
전투함과 교전	이 임무는 일본 제국의 해군을 요격하거나 공격한다
정찰함과 교전	미국의 잠수함을 찾아다니는 일본의 대 잠수(ASW) 정찰함과 교전한다
임무 조정하기	임무의 종류가 선택된 다음에는 여러 가지 변수들을 선택 할 수 있다

임무 조정 변수

날짜

날짜는 교전 장소에 영향을 미치며 조우하게 되는 배의 종류와 수에도 영향을 주며 마지막으로 양진형에서 사용 가능한 장비에 영향을 준다.

승무원의 수준

승무원의 수준은 잠수함을 조작하는 승무원의 능력에 영향을 미친다. 재장전 시간, 잠수 시간, 경계 시계의 범위, 그리고 다른 여러 가지 요소들이 모두 승무원의 수준에 의해 결정된다.

호송선의 크기

조우하게 되는 호송선의 크기는 소형, 중형, 대형이 있다.

전투함의 종류

주력함은 함대의 주요 부분을 담당하는데 주로 안쪽에는 순양함, 외부는 구축함으로 구성되어 있다.

호송선의 크기/정찰 위험

이 옵션들은 정찰함이나 호송선과 마주치게 되는 수와 확률을 결정한다.

적의 수준

적의 레벨을 결정할 수 있다.

공중 엄호/위협

특별 기동대와 호송선은 공중 엄호를 받게 된다. 다른 임무에서는 공중 정찰의 위험을 감수해야만 한다. 이 세팅은 특정 공중 엄호의 형태와 조우하게 되는 확률과 수를 결정한다.

당일의 시간대

임무를 새벽에 시작할 것인지, 낮 시간대에 할 것인지, 아니면 해질 무렵에 또는 야간에 할 것인지 정한다. 레이더가 장착되어 있는 잠수함들은 초기 잠수함들에 비해 야간에도 수상에서 쉽게 활동할 수 있다.

날씨

날씨는 군함의 속도와 시계에 영향을 미친다. 험상궂은 날의 바다는 수면 근처에 있는 잠수함의 안정성에 영향을 미치게 되며 안개는 지휘관의 가장 친한 친구가 될 수도 있다.

현실성(Realism)

사일런트 헌터를 플레이할 때 느껴지는 현실성의 정도를 조정할 수 있는데 단일 미션과 경력 모드 모두 다 가능하다. 수정은 리얼리즘(REALISM) 화면에서 가능하며 단, 캠페인 게임을 할 경우 잠수함이 항구에 있을 때에만 가능하다. 모든 리얼리즘 세팅을 선택할 경우 시뮬레이션은 현실과 매우 흡사하게 된다.

리얼리즘 세팅

미리 정해 놓은 세가지 레벨 이외에도 다른 옵션들이 있다. 10가지 세팅을 토글하여 끄거나 켤 수 있고 이들 세팅을 끌 경우에는 약간의 퍼센티지만큼 현실성을 줄이는 효과를 가져온다. 전투 레벨과 항해 모델 세팅은 두 가지 이상의 레벨을 가지고 있으며 이들 레벨은 각각 전체적인 난이도를 변경시킨다.

연료 제한(Limited Fuel)

연료 제한 세팅은 단일 임무 게임에서는 별로 큰 영향을 미치지 않는다. 하지만 캠페인 게임에 있어서는 신중하게 고려해야 한다. 연료 재충전은 잠수함 부속선을 통하여 또는 기지에 있을 때에만 가능하다. 이 세팅을 취소하면 현실성 요소가 10% 감소된다.

❶ 싱글미션

❷ 베스트 미션

❸ 리얼리즘 세팅

배터리 제한(Limited Battery)

배터리 제한을 없애면 잠수함은 배터리를 재충전하기 위해 수면으로 부상할 필요가 전혀 없다. 이 세팅을 취소하면 현실성 요소가 30% 감소된다.

탄약 제한(Limited Ammo)

사일런트 헌터에서 시뮬레이트 되는 잠수함은 보통 100개의 갑판포 탄알과 12에서 28개 사이의 어뢰를 가지고 있다. 이 옵션을 취소하면 두 가지 종류의 탄약이 무한대로 공급된다. 이 세팅을 취소하면 현실성 요소가 50% 감소된다.

가시 범위 제한(limited Visibility)

이 옵션을 켜면 차트 스테이션에서 지도 화면을 볼 때 승무원에게 실제로 보이는 배만 표시될 것이다. 만약 잠수함이 잠망경을 내린 채 잠수한다면 가장 최근에 관측된 정보만이 지도 위에 나타난다. 이 세팅을 취소하면 모든 지도 위에 있는 모든 배를 볼 수 있다. 이 세팅을 취소하면 현실성 요소가 30% 감소된다.

불발 어뢰탄(Dud Torpedoes)

전쟁 초기에서 1943년 말까지 어뢰에 계속 문제가 발생해서 상당한 양의 어뢰가 작동되지 않았다. 이 세팅을 취소하면 어뢰를 항상 믿을 수 있다. 하지만 현실성이 15% 떨어지게 된다.

현실적인 재장전(Realistic Reloads)

현실적인 재장전 세팅은 어뢰기관 재장전 시간을 승무원의 자질에 따라 2분에서 보다 현실적인 시간 사이에서 토글한다. 이 세팅을 취소하면 현실성 요소가 10% 감소된다.

수심 데이터 제한(Limited Depth Data)

수심 데이터 제한을 켜 놓으면 수심계에는 단지 잠수함이 얼마나 깊게 내려갔는지만 표시될 뿐이다. 특정 해양 지역에서 얼마나 깊은 수심에 잠수해 있는지 보여주는 차트 이외에는 아무런 정보도 없다. 이 옵션을 취소하면 계기반 스테이션에 「바닥밑의 깊이(Depth under Keel)」이라는 계기반이 추가로 나타난다. 이것은 그 지역의 수심이 얼마나 깊은지 보여준다. 이 세팅을 끄면 현실성 요소가 5% 감소한다.

공격의 취약성(Vulnerable Boat)

이 옵션을 끄면 잠수함이 피해를 입을 기회를 제거한다. 이에 상응하여 현실성 레벨이 80% 감소한다.

현실적인 차트(Realistic Charts)

현실적인 차트 세팅은 차트 스테이션에서 볼 수 있는 정보를 통제하는 기능을 담당한다. 이 세팅을 켜 놓으면 차트에는 잠수함의 위치를 기준으로 해서 함선의 위치만을 표시해 줄 뿐이다. 여기에다 시야 제한 세팅으로 추가적인 수정이 가능하다. 이 세팅을 끄면 차트 스테이션은 어뢰가 지나간 자국과 포탄이 튀기는 모양까지 보여준다. 이 세팅을 취소하면 현실적인 요소가 10% 감소한다.

좌초(Run Aground)

이 세팅을 취소하면 잠수함은 충격을 받지 않고 암초를 지나갈 수 있다. 이 세팅은 난이도를 5% 변경시킨다.

전투 레벨(Combat Level)

전투 레벨 세팅을 변경하면 양쪽 진영 무기의 정확성과 치명성에 영향을 미친다. 어뢰, 수중음파 탐지기, 탄환 명중과 같이 차트 스테이션의 지도 위에 표시되는 정보의 양이 상급 레벨에서는 감소하게 된다. 현실성 정도는 전문가 레벨 밑에서 각 레벨로 내려갈 때마다 15%씩 감소한다. 즉, 전문가 레벨에서 중급 레벨로, 중급 레벨에서 마지막인 초보자 레벨로 내려갈 때마다 15%씩 감소한다.

항해 모델(Sailing Model)

항해 모델은 잠수함의 기동성을

배터리 사용하기

베터리를 충전하기 위해서는 잠수함은 부상해야 하고 표준 속도나 그 이하로 속도를 늦추어야 한다. 정지 상태에서 이용할 수 있는 모든 엔진(4 엔진 잠수함에서 최고 3에 이르기까지)은 적절할 때 자동적으로 충전되도록 설정되어 있다. 베터리의 전압 게시판은 계기반 화면(F7)에서 볼 수 있다.

---

❶ 잠수함 브릿지를 사진과 함께 설명

❷ 실제 전투 장면도 있다

❸ 실제 동영상을 넣어 리얼성을 강조했다

기능키

F1	통제실
F2	잠망경
F3	목표 방향 송신기(TBT)
F4	브리지
F5	차트
F6	어뢰 데이터 컴퓨터(TDC)
F7	계기반
F8	파손 상태 통제
F9	레이더
F10	항해 일지
Alt + F4	갑판포
/	시간을 증가/감소
Enter	정상 시간을
1~5	전진 속도를 전속력의 1/3씩
6~9	비상 사태시 후진 속도를 1/3씩
→	오른쪽 키
←	왼쪽 키
↑	잠수 단계 상승
↓	잠수 단계 하강
5	곧장 수평으로
O	정지
B	긴급 부상
C	급속 잠수
P	잠망경 깊이
R	레이더 깊이
S	수면으로 부상
H	현재 보고 있는 방향으로 선두를 전환
V	현재 선두로 보는 방향을 전환
Alt + P	잠망경 올림/내림
스페이스	화면에 나타난 선박에 TDC를 고정시킴
Alt + T	화면에 나타난 현재 선박을 고정시켜 봄
Alt + G	갑판포 수동/자동
Alt+1~10	어뢰관 1/10까지 발사
백스페이스	마지막 메시지 반복
ALT1...O	발사 터보 1...10
ALT+D	상세한 레벨 다이얼로그
ALT+S	SJ 레이더 토글
ALT+A	SD 레이더 토글
ALT+Q	도스로 빠져나가기
ALT+O	옵션 화면
ESC	임무 폐지, 정찰
〈	왼쪽으로 회전
〉	오른쪽으로 회전

통제하며 잠수 시간, 날씨가 나쁜 바다에서의 최고속도, 방향전환율, 좌초 가능성에 영향을 미친다. 현실성은 각 레벨마다 10%씩 감소한다. 현실적(Realistic)에서 중급(Intermediate)으로, 그리고 중급에서 초보자(Novice)로 내려갈 때마다 10%씩 감소한다.

경력 메뉴(Carrier Menu)와 실전 참여

경력(Career) 메뉴

경력 메뉴는 캠페인 게임이 시작되는 곳이다. 전쟁 기간 중 어느 곳에서 시작하더라도 일련의 전투 순찰임무를 수행한 다음에 역사상 가장 위대한 잠수함 승무원 중의 하나와 비교할 수 있다. 또한 경력을 시작하면 선택된 날짜에 의해 지휘관이 사용할 수 있는 장비의 종류가 결정된다. 여기에는 잠수함의 등급과 레이더, 향상된 어뢰, 레이더 탐지기 같은 것들이 포함된다.

잠수함의 내부

잠수함에 있는 거의 모든 스테이션은 통제실로 되돌아가는데 사용된다. 이 통제실 버튼은 계기반, 상태 화면, 함장실, 잠망경, 차트, TDC 스테이션 화면에서 사용이 가능하다. 잠망경 화면이나 목표 방향 송신기 화면에서 이 버튼을 누르면 세 부분으로 이루어져 있는 어뢰 데이터 컴퓨터(TDC) 중에서 첫번째 것을 불러온다. 이 버튼은 잠망경 화면과 TBT 화면 위에 표시되어 있다. 상태 화면에서 이 어뢰 버튼을 누르면 어뢰관이 재 장전되는 어뢰실 스테이션의 화면으로 토글된다. 여기서는 전투 상황과 어뢰의 재 장전 상태를 확인할 수 있다. 어뢰실에 있을 때 이 버튼은 상태 버튼으로 대체된다. 타륜 버튼은 어느 화면에 있든지 「조종 장치」를 수동 조종으로 변경시킨다. 이 버튼은 잠망경, TBT스테이션, 차트 스테이션에서 사용 가능하다. 브리지 버튼은 TBT와 갑판포 스테이션에서 브리지 화면으로 되돌아오게 한다. 이 버튼을 누르면 평상시에 함장실에 보관되어 있는 함선 확인 매뉴얼을 불러온다. 여기에는 해군 정보국이 예상한 조우 가능한 함선의 모습이 들어 있다. 이 옵션은 TBT, 잠망경 스테이션, 그리고 함장실에서 가능하다.

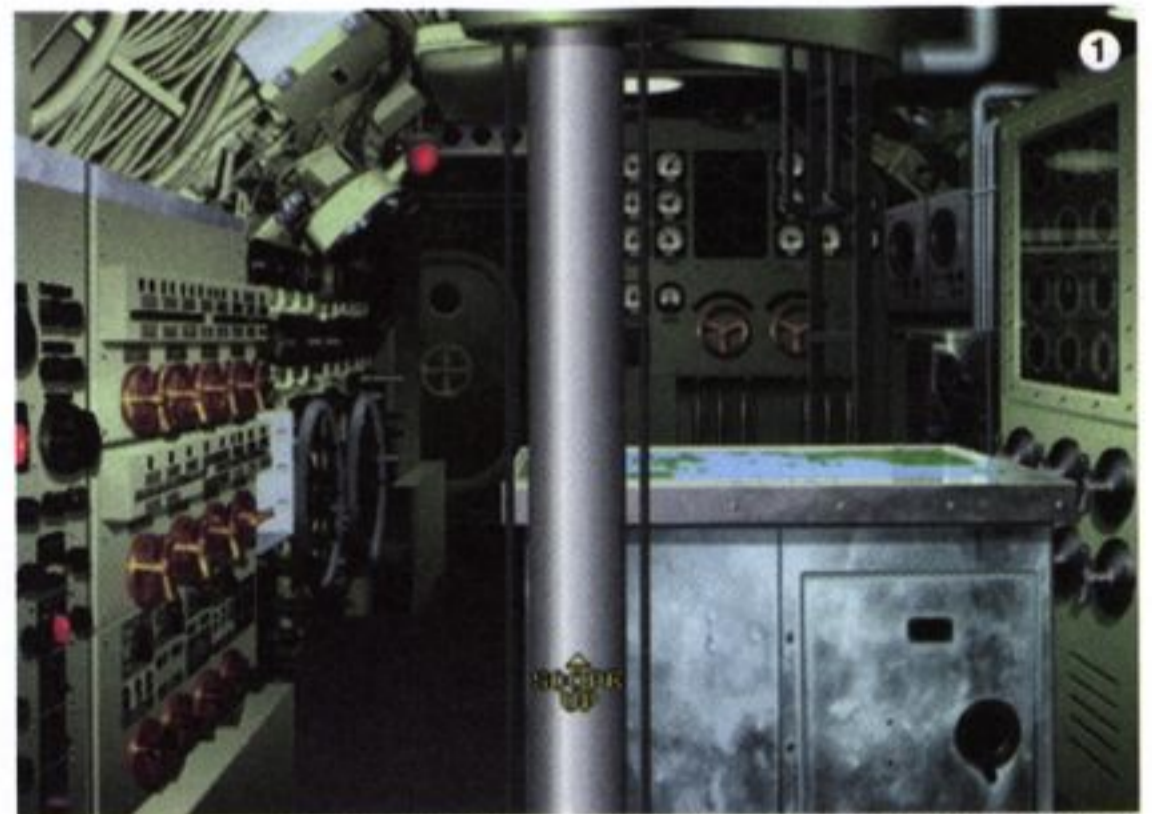
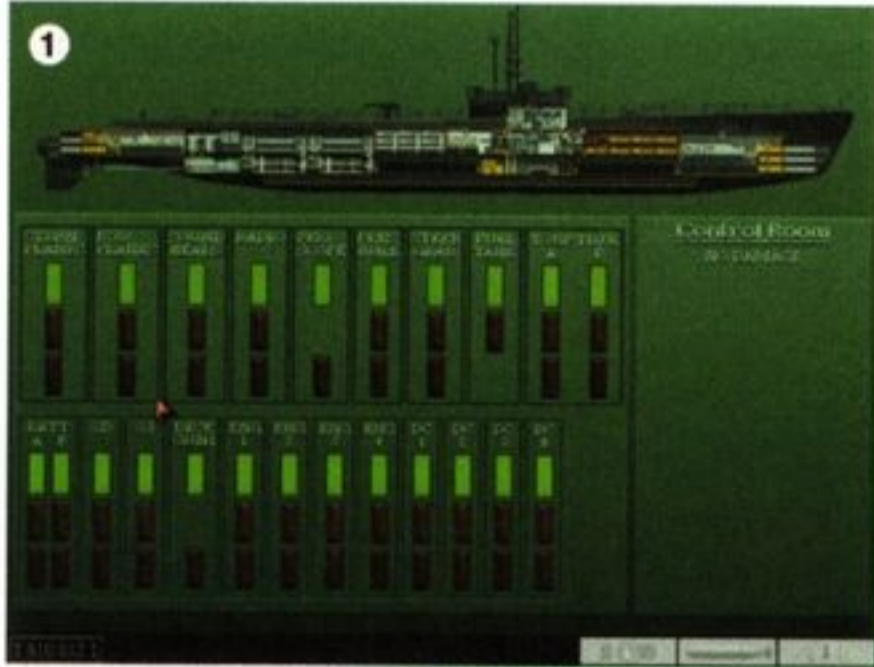
목표 방향 송신기 버튼은 브리지에 있는데 어뢰 데이터 컴퓨터와 같은 구성을 이루고 있으며 화면 아래에 세 부분으로 나누어져 있다. 심해 온도계 버튼은 계기반 스테이션에 있다. 이 버튼은 배터리를 충전시키는데 사용되는 엔진의 사용량을 나타내는 「크리스마스 트리」처럼 생긴 표시를 심해 온도계로 바꾸어 준다. 심해 온도계가 보일 때 심해 온도계 버튼을 누르면 「엔진(Engines)」이라고 표시된 버튼으로 바뀌는데 이 버튼을 누르면 심해 온도계 버튼과 크리스마스 트리 표시를 다시 불러온다.

잠수함 지휘하기

통제실은 잠수함의 신경 중추와 같은 곳이다. 전투와 잠수함 조종에 필요한 다른 모든 스테이션은 이곳에서 연결이 가능하도록 되어 있다. 통제실에서 다른 스테이션

현실성과 일본의 대잠수함전

리얼리즘 세팅은 일본의 대잠수함전(ASW)의 효과성을 결정한다. 제2차 세계대전동안 일본해군은 잠수함이 200피트 이하로 잠수해서 살아남지 못한다고 생각했다. 따라서 일본의 ASW중 대부분은 50에서 150피트 사이의 깊이에서 이루어졌다. 실연에서 미국함대의 잠수함은 정기적으로 200피트 이하로 잠수할 수 있었고 따라서 반복되는 수중폭뢰공격에도 살아남을 수가 있었다. 사일런트 헌터에서 전투 레벨 세팅은 현실성을 100% 이상 증가시키는데 사용된다. 이것은 일본의 ASW가 미국 잠수함의 모든 능력을 계산에 넣고 행동하도록 한다.

❶ 잠수함 내 통제실

으로 가려면 커서가 단어로 바뀔 때까지 이동시킨다. 예를 들면 차트(Charts), 계기반(Gauges)과 같은 단어가 나타난다. 왼쪽 클릭하면 특정 스테이션으로 화면이 이동이 전환된다.

잠수함 탐지기

낮은 속도에서는 잠수함에 탑재되어 있는 탐지기가 다른 선박을 탐지해 낼 수 있다. 이것은 목표물의 상대적인 행동에 따라 지도 위에 선이 나타나서 타 선박을 표시해 준다. 낮은 속도로 진행하는 나사 모양의 표시는 회색선으로 나타나고 빠른 속도로 진행하는 나사 모양 표시는 오렌지색이다. 빠른 속도의 나사 모양 표시는 주로 전투함인 반면에 느린 속도의 나사 모양은 상선 종류이거나 낮은 속도로 진행하고 있는 전투함이다.

항해 지점 선택 버튼은 모든 항해 지점을 설정하거나 또는 제거하는데 사용된다. 지도 위에 왼쪽 클릭하면 잠수함이 따라가게 될 코스를 잡게 되는데 이것은 삭제(CLEAR) 버튼을 눌러서 패널에서 삭제시키기 전까지 유효하다. 코스를 완주했거나 또는 수동 조타가 선택될 때까지 잠수함은 이 코스를 따라 진행하게 된다. 항해 버튼을 누르면 엔진실의 전신기, 수동 조타, 속도계, 코스 지시계, 수심 조종을 보여주는 박스가 열린다. 화면 아래에 있는 두 개의 버튼들은 지도 다루기 화면이나 통제실로 되돌아가는데 사용된다.

❶ 전체 상황 파악

❷ 레이더

❸ 이렇게 되면 위험하다

레이더

레이더 스테이션에는 두 개의 레이더 범위 탐색 패널이 있다. 왼쪽에 있는 것은 SJ 수면 레이더이고 오른쪽에 있는 것이 SD 항공 레이더이다. 두 종류의 레이더는 모두 범위 손잡이를 사용해서 파장을 맞출 수 있다. 스코프에는 대략적인 목표물과의 거리가 나타날 것이다. 손잡이 아래에 있는 디지털 판독기에는 보다 정확한 범위에 관한 정보를 제공해 준다. 주의할 점은 잠수함이 45피트 이하로 잠수하면 둘 다 작동하지 않는다.

SJ 수면 탐색 레이더는 전쟁이 시작된 후 모든 잠수함에 설치되었고 구형의 S등급의 잠수함 6척에는 1943년에 재장비되었다. 레이더는 정확한 거리 정보를 제공해 줌으로써 잠수함이 야간 수면 활동을 벌이는데 있어서 매우 실용적이다. 사일런트 헌터에서 제공되는 SJ 레이더는 두 가지 모드로 작동할 수 있다. 계획 위치 지시계(PlanPosition Indicator)와 A스코프이다. PPI 화면에서는 레이더의 안테나가 360도에 걸쳐 선으로 나타난다. 접촉이 일어났을 때는 레이저에 반짝이는 표시가 나타난다. 접촉된 거리가 중앙 손잡이 아래에 있는 디지털 판독기에 나타나며 화면 반짝임의 상대적인 위치는 레이더 화면에 표시된다.

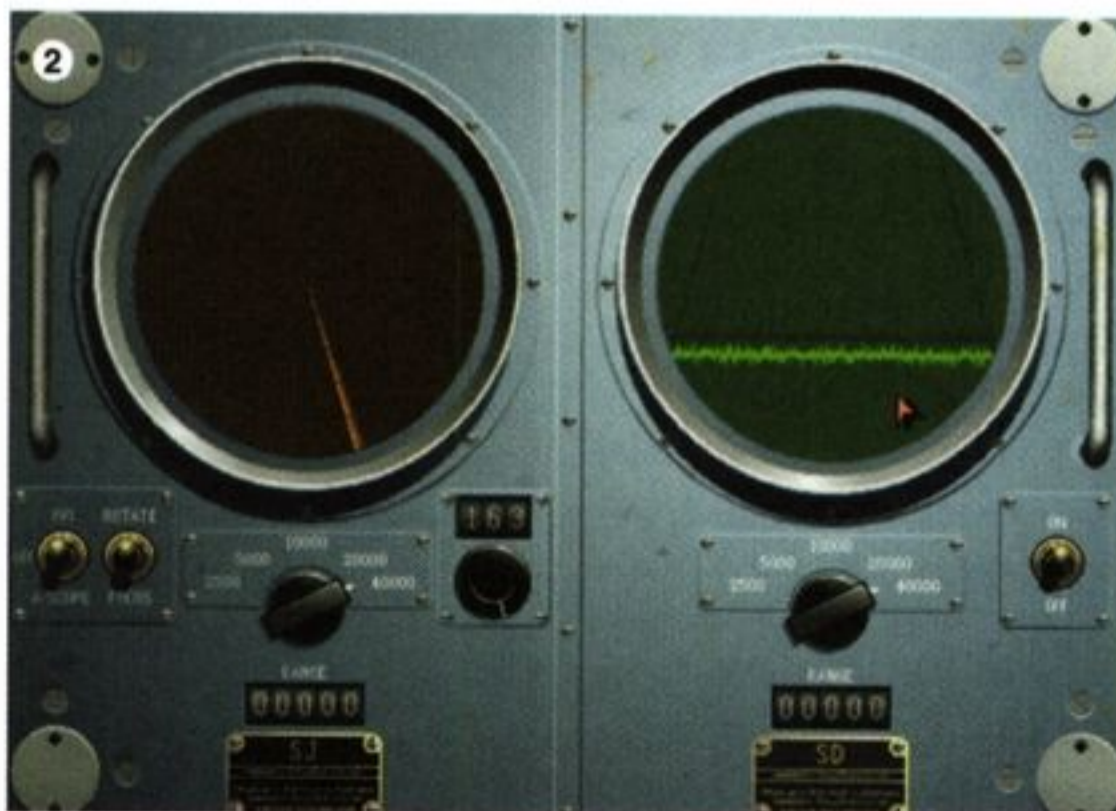
A스코프 접촉은 PP가 하는 것처럼 레이더 화면 위에 방향을 나타내지 않는다. 방향은 SJ 콘솔의 오른쪽에 있는 디지털 방향 판

독기로 유도해 낼 수 있다. 접촉은 기준선 수신에서 스파이크로 표시되는데 스파이크의 크기는 접촉의 크기를 나타낸다. 접촉 범위는 디지털 판독기에 표시되면 화면 위에 스파이크가 나타나는 곳에도 표시된다. 스파이크가 나타난 곳에서 왼쪽으로 갈수록 접촉은 잠수함과 가까운 곳에서 일어난 것이다.

안테나는 회전(Rotate)모드에서 초점(Focus) 모드로 바꿈으로써 조준을 잡을 수 있다. 이것은 PPI 스코프 화면 위에서 바로 왼

잠수함 등급 선택

사용되는 잠수함의 종류는 단독 임무 시나리오의 경우 어느 것을 수행할 때라도 그 당시 사용 가능한 함선의 범위내에서 선택할 수가 있다. 하지만 역사모드 임무에서 실제로 교전에 사용되는 잠수함은 미리 선택되어 있다.

잠수함 리스트위를 왼쪽 클릭하면 잠수함에 대한 통계적인 설명이 종류대로 표시된다. 설명(Description) 버튼을 누르면 간략한 설명을 토글할 수 있다.

실제로 미해군의 잠수함에서는 잠망경이 전망탑에서만 가능했다. 하지만 사일런트 헌터에서는 사용상 편의를 위해 통제실에 옮겨다 놓았다.

쪽 클릭하거나 방향 손잡이를 왼쪽 클릭하면 된다. A스코프에서는 SJ 패널위에 있는 방향 손잡이를 사용해서 조준할 수 있다. 레이더의 조준 방향은 손잡이 위에 있는 디지털 디스플레이를 왼쪽 클릭해서 백 단위, 십 단위, 일 단위로 방향 조정함으로써 깨끗하게 맞출 수 있다. SJ레이더는 AltS를 사용해서 토글로 끄거나 켤 수 있다. 범위 손잡이를 왼쪽 클릭하면 레이더를 선택한 방향에 맞추어 조정함으로써 레이더 탐색 범위가 깨끗하게 맞추어지도록 할 수 있다. 제2차 세계대전 중에 사용되었던 모든 잠수함에는 비행기로부터 공격받는 것을 방지하기 위해서 SD 레이더가 장착되었다. 사일런트 헌터에서 SD 레이더는 A스코프 종류이다. 즉 거리만 표시해 줄 뿐 비행기의 방향은 화면 위에서 탐지되지 않는다. 접촉 여부는 기준선 수신에서 스파이크 형태로 표시된다. SD 레이더는 AltA를 눌러 토글로 켜거나 끌 수 있다.

TDC(어뢰 데이터 컴퓨터)

어뢰 데이터 컴퓨터(TDC)를 조종하는 것은 그 당시 매우 어려웠다. 사격장교는 목표 함선의 예상 속도와 진행 방향에 대한 데이터를 집어넣고 TDC는 이 정보를 잠수함의 진행 방향과 방위각과 비교한 다음에 어뢰의 자이로스코프(gyroscope)에 이 정보를 입력했다. 일단 발사되면 어뢰는 대략 20야드 정도를 곧장 진행한 다음에 목표 함선을 요격하기 위해 자이로에 세팅된 대로 궤도를 수정하게 된다.

메인 TDC 스테이션에는 어뢰를 세팅하고 발사하는 모든 조종 장치와 지시계가 있다. 하지만 TDC 자체에서 목표물에 대한 방위각을 계산할 방법은 없다. 목표 방향 송신기(TBT)와 잠망경 TDC 조종 장치는 세 부분의 화면으로 나누어져 있는데 조종 손잡이를 통해서 이용할 수가 있다. 발사 버튼은 TDC 오른쪽에 늘어서 있는데 전방 어뢰관은 위에 후방 어뢰관은 아래에 있다. 대부분의 어뢰 공격은 통제실에 있는 잠망경을 통해서 발사되거나 브리지에 있는 목표 방향 송신기에서 이루어진다.

잠망경

잠망경 손잡이를 왼쪽 클릭하거나 F2를 누르면 수면을 관찰하거나, 항해 또는 무기 발사에 필요한 잠망경이 올라온다. 잠망경은 65피트 이하의 깊이에서는 사용할 수가 없고 그 깊이 밑으로 내려갈 때에는 자동적으로 내려 오게 된다. 잠수함이 파괴되거나 손상을 입었을 경우에도 잠망경은 자동적으로 내려온다. 커서를 잠망경 양쪽에 있는 손잡이로 가져가면 「왼쪽으로 회전(Rotate Left)」과 「오른쪽으로 회전(Rotate Right)」 조종 장치가 가동된다. 이 명령이 보일 때 왼쪽 클릭하면 잠망경을 지시한 방향으로 360도에 걸쳐 회전시킨다. 화면 맨 위에 있는 것이 상대적 방향 지시계(RBI)이다. 이것은 잠수함의 선두를 기준으로 잠망경을 통해 보여지는 목표물의 상대적인 방향을 보여준다.

잠망경의 오른쪽 핸들은 잠망경의 배율을 조절하는 데에도 쓰인다. 커서를 잠망경의 오른쪽 맨 끝으로 올리면 커서가 확대(Zoom) 명령으로 바뀐다. 이 명령이 보일 때 왼쪽 클릭하면 1×, 2×, 4, 8× 세팅에 걸쳐 확대율을 증가시킨다. 「Z」키를 눌러도 같은 결과를 가져온다. 어느 스테이션에 있을 때라도 Alt+P를 누르면 잠망경을 올리거나 내릴 수 있다. 잠망경이 처음 작동되면 양쪽에 수동 작동 화면을 보여준다. 이 조종 장치들은 계기반 스테이션에서처럼 같은 방법으로 작동된다. 수동 조타는 잠수함을 원하는 방향으로 나가게 하고 진행 경로는 나침반을 이용해서 정할 수 있다. 그리고 잠수함은 수심 통제 장치를 사용해서 부상하거나 잠수할 수 있다. 이 스테이션에서 화면 아래에 있는 버튼을 사용하면 선박 확인 매뉴얼을 볼 수 있다. 어뢰 버튼을 왼쪽 클릭하거나 「T」키를 눌러서 TDC를 위해 위치 기록기 패널을 불러올 수 있다.

TDC 사용하기

완전한 TDC패널은 잠망경이나 목표 행동 송신기 스테이션에서는 볼 수 없다. TDC는 잠망경 화면 좌우에 한 개씩 그리고 TBT의 밑부분에 한 개가 위치해서 총 세 부분으로 나누어져 있다. 수동/자동을 변경하더라도 변하지 않는 부

TDC를 이용하는 방법

* 통제실에서 메인 TDC 스테이션으로 들어간다(또는 F6을 누른다).
* 브리지에 있는 TBT 쌍안경을 사용한다.
* 잠망경을 통해서 이용한다.

❶ 어뢰 명중 직전

❷ TDC(어뢰 데이터 컴퓨터)

분은 패널 선택 스위치와 잠망경 오른쪽 핸들 위와 TBT의 오른쪽 멀리에 있는 발사 버튼이다. 「N」 키를 누르면 수동 조종 장치 패널을 다시 불러온다.

TDC 스테이션에 이름이 보이는 패널이 위치 기록 패널이다. 여기에는 목표 거리, 목표물의 속도와 해법 지시계뿐만 아니라 목표물의 코스와 상대적인 목표 방향 다이얼도 있다. 해법 다이얼은 발사 해법의 질을 0에서 100까지 퍼센티지로 표시해 준다. 목표물이 시야에 들어오면 붉은색 화살표가 목표물 밑에서 반짝일 것이다. 이것은 TDC가 그 목표물에 관한 정보를 받고 있다는 것을 의미한다. 목표물이 시야에 오래 남아 있을수록 TDC가 계산하는 발사 해법이 더 정확해질 것이다. 목표물을 TDC에 락시키면 TBT나 잠망경이 수평선의 나머지 부분을 보는데 사용된다. 그 동안 TDC는 계속 계산한다. 이것은 TBT 스테이션에서 표시(Mark) 버튼을 누르거나 잠망경 화면에서 스페이스바를 누르면 된다. TBT나 잠망경 스테이션을 떠나면 TDC는 원상태로 된다. 패널 선택 손잡이를 왼쪽 클릭하면 전방 회전각과 후방 회전각 다이얼, 오프셋 각도(Offset Angle) 다이얼로 이루어져 있는 각도 계산기 패널로 전환된다. 오프셋 각도 다이얼은 어뢰가 처음 발사될 때부터 코스 오프셋을 고정시켜서 어뢰가 전개되도록 각도를 설정하는데 사용된다. 전방과 후방 회전각은 TDC가 수동으로 되어 있지 않는 한, 어뢰를 이끄는 기본적인 지시계이다. 이들 회전각은 어뢰가 목표물을 요격하기 위해 필요한 오프셋이 잠수함의 선두로부터 설정되었을 때 활동을 시작한다.

예를 들어 목표물이 정면 앞에 있다면 상대적인 목표 방향은 0도가 될 것이다. 상대적인 목표 방향 다이얼을 보면 화살표가 잠수함의 중앙선을 따라 똑바로 위를 가리키고 있다.

어뢰 깊이 설정 다이얼과 어뢰 진행 시간 다이얼은 어뢰 데이터 패널에서 찾을 수 있다. 또한 어뢰 속도 손잡이와 어뢰 종류 손잡이도 발견할 수 있다. 깊이 설정 조종 장치는 어뢰가 진행할 수심을 조절하는데 사용된다. 여러 가지 종류의 함선마다 각기 다른 흘수(물에 뜬 배의 선체가 물에 잠기는 깊이)를 가지고 있다. 따라서 항공모함을 명중시킬 것으로 설정된 어뢰라면 구축함에는 아무런 피해를 주지 않고 지나가 버린다. 다양한 속도의 어뢰를 위해 속도를 변경할 수 있는 어뢰 속도 손잡이도 있다. 목표물이 고정되어 있지 않는 한 최고 속도로 어뢰를 발사하는 것이 일반적인 관례였다. 신중한 먹이감은 느린 어뢰를 쉽게 피해 버리기 때문이다. 저속 세팅은 목표물이 오랫동안 정박하고 있을 때 유용하다. 예를 들면 목표물이 얕은 항구 안에서 정박해 있어서 가까이 접근하기가 매우 위험할 때에는 유용하게 쓰인다.

❶ 적을 확인한다

❷ 확인하고 어뢰공격

어뢰 공격

TDC를 자동에 놓고 사용할 때 가장 중요한 것은 목표물의 항로, 상대적인 방향, 거리, 속도를 계속 유지하는 것과 발사 해법의 정확성이다. 이들은 모두 다 위치 기록 패널에 있다. 다른 요소들은 게임의 인공지능(AI)에 의해 맡겨진다. 거리 지시계는 특별히 중요하다. 왜냐하면 어뢰는 500야드를 지난 다음에 스스로 무장이 되기 때문이다. 이동하는 목표를 향하여 어뢰를 발사할 때 이상적인 거리는 500에서 100야드 사이다. 특별히 높게 설정된 현실성 하에서는 정박중이거나 손상을 입은 함선들만 1000야드 이상의 거리에서 발사해야 한다. 목표물이 일단 설정되고 TDC에 고정되면 컴퓨터가 발사 해법을 계속 계산할 것이다. 성공적인 어뢰 공격은 정확한 발사 해법과 정확한 사정거리가 합해져야 한다. 미국 잠수함이 어뢰를 사용할 때는 최대 사정 거리가 3500에서 900야드 사이였다. 긴급한 상황에서는 1500

이상의 거리에서만 사용되었다.

어뢰는 마우스 커서를 불이 켜져있는 숫자 버튼 위로 가져가서 각 어뢰관에 해당하는 번호를 선택한 다음에 발사(Fire) 십자선이 나타날 때 왼쪽 클릭함으로써 발사한다. 사정 거리가 500에서 1500야드 사이의 적당한 거리에 도달하고 해법 다이얼이 허용 수준을 가급적 75%이상을 가리킬 때, 발사한다.

어뢰는 Alt키와 각각에 상응하는 숫자키를 눌러서 발사할 수도 있다. 따라서 Alt1을 누르면 1번 어뢰관을 발사한다. Alt숫자키는 매우 유용하게 쓰인다. 왜냐하면 어느 스테이션에 있더라도 어뢰를 발사할 수 있기 때문이다. 어뢰 진행 시간 다이얼은 어뢰 데이터 패널에서 찾을 수 있으며, 이것은 어뢰가 목표물에 도달하는 시간을 측정해 준다. 일단 어뢰가 발사되면 호위함들이 어뢰가 발사된 지점을 향하여 공격한다. 유능한 전술 원칙에 의하면 어뢰의 충격이 곧 이루어질 때까지 잠망경을 내려놓아야 한다. 현실과는 다르게 잠수함이 가라앉힌 함선들은 누가 목격하거나 하지 않거나 인정을 받게 된다.

자동 VS 수동

TDC를 사용해 어뢰 자이로스코프에 데이터를 입력할 것인지 아니면 자이로 세팅을 수동으로 입력하게 할 것인지는 자동/수동 손잡이를 사용해서 결정한다. 자동으로 설정되었을 때는 TDC가 잠망경이나 목표 방향 송신기를 통해 잡힌 어느 함선이든 자동적으로 발사 해법을 계산한다. 이것은 목표물 아래에 반짝이는 붉은 색 화살표로 표시된다. TBT에서 표적(Mark) 버튼을 누르면(또는 잠망경 화면에서 스페이스바를 누르면) 현재 목표물을 TDC에 고정시킨다. 이때 목표물 아래에 있는 붉은 색 화살표가 반짝이는 것을 멈추게 되고 TDC는 잠망경에 목표물이 보이지 않더라도 계속해서 발사 해법을 계산한다. 이것은 감시 장치가 다른 곳을 보여주고 있을 때에도 TDC가 계속 발사 해법을 개선시킬 수 있게 해준다. 잠수함이 적군의 위치를 파악하고 파괴하는데 사용하는 잠망경, 레이더, 수중 탐지기를 통해서 지속적으로 정보의 유입이 이루어진다.

어뢰를 수동으로 발사하려고 할 때에는 목표물의 상대적인 방향, 거리, 코스, 그리고 속도를 포함하는 여러 가지 정보들이 필요하다. 자동으로 설정되어 있을 때처럼 TDC에 의해서 지속적인 정보의 유입이 이루어지지 않고 사격 장교가 다른 정보를 이용해서 계산해야 한다. 잠수함이 갖추고 있는 경우에 한해서 상대적인 방향, 뱃머리의 각도는 잠망경, TBT, 또는 레이더를 사용하여 결정할 수 있다. 갑판장교도 교신이 처음 일어날 때 대략적인 방향을 소리칠 것이다. 이 정보는 상대적인 목표 방향 다이얼을 사용해서 TDC에 프로그램된다. 마우스 커서를 다이얼 위로 가져가면 지정(SET)이라는 단어와 함께 십자선으로 바뀐다. 다이얼의 테두리를 왼쪽 클릭하기만 하면 다이얼 밑에 있는 디지털 판독기가 원하는 방향까지 충분히 접근할 때까지 10도씩 증가한다. 잠수함이 지속으로 항해하고 있을 때에는 수중 탐지기를 통해서도 목표물의 방향을 결정할 수 있다.

브리지(Bridge)

사다리를 타고 브리지로 올라가면 주위 바다를 40도 범위 내에서 볼 수 있다. 수면 위에 있을 때 잠수함을 제어하는 항해 조종 장치는 수심계, 나침반, 수동 조타, 엔진실 텔레그래프, 속도계이다.

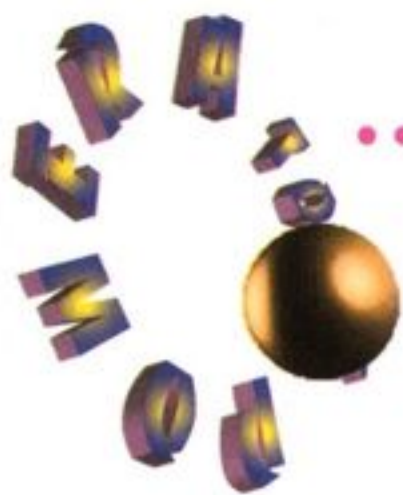
나침반

잠수함의 진로는 나침반을 사용해서도 조절할 수 있다. 하얀 바늘이 현재 코스를 가리키고 있는 반면에 빨간 바늘은 가고자 하는 방향을 나타낸다. 나침반 위에서 왼쪽 클릭해서 코스를 정하면 기수는 조금씩 그 방향으로 선체를 전환시킨다. 수동 조타는 공격을 피하거나 공격을 하기 위해 급격한 방향전환이 필요할 때 사용한다. 이전에 설정되었던 코스는 재시작(Resume)버튼을 누르거나 나침반 위에서 왼쪽 클릭함으로써 다시 불러올 수 있다.

❶ 브릿지에서의 전망

❷ 심해에 조종은 여기에서 한다

목표물 방향 송신기(TBT)

화면 아래에 있는 쌍안경 모양의 버튼을 클릭하면 목표물 행동 송신기 스테이션(TBT)으로 바뀐다. 잠수함 어디서나 F3을 누르면 이 스테이션으로 들어올 수가 있

다. 처음으로 들어오면 TBT화면의 절반 아래에는 여러 가지 조타 조종 장치들이 보이는데 수심계, 나침반, 엔진실 텔레그래프이다. 이들 조종 장치들은 잠망경 스테이션이나 계기반 스테이션에서처럼 똑같은 방식으로 작동된다. 화면 아래에 있는 버튼을 사용하면 이곳에서도 선박 확인 장부를 볼 수 있다. 어뢰 버튼을 왼쪽 클릭하거나 「T」를 누르면 TDC를 위한 위치 기록 패널을 불러온다. 「N」키를 누르면 항해 조종 장치를 다시 불러온다.

커서를 TBT 양쪽 사이드에 있는 손잡이 부분으로 가져가면 「왼쪽으로 회전(Rotate Left)」과 「오른쪽으로 회전(Rotate Right)」 조종 장치가 가동된다. 이 명령이 보일 때 왼쪽 클릭하면 화면이 지시한 방향 쪽으로 360도에 걸쳐 회전하게 된다. TBT의 눈금 위에 있는 것이 상대적 방향 지시계이다. 이것은 잠수함의 선두를 기준으로 해서 화면 중앙에 표시된 목표물의 상대적인 방향을 보여준다. TBT의 오른쪽 위에 있는 확대 레버를 왼쪽 클릭하면 확대 비율이 높아진다. 왼쪽 손잡이 맨 위에 있는 것이 표적(Mark) 버튼으로 목표물을 TDC에 고정시키는데 사용된다. TDC 패널에 있는 세 개의 숫자판이 배치는 다르지만 TBT스테이션에서 TDC를 사용하는 것은 잠망경에서와 완전히 똑같다.

❶ 포로 잔여 적을 섬멸

❷ 잠수함의 무사귀환

갑판포로 잠수함 바로 앞을 곧장 사격하면 안된다. 왜냐하면 사격이 곧 사령탑을 관통하게 되기 때문이다. 이것은 갑판포가 두 대 장착된 잠수함 앞쪽에 있는 갑판포에도 동일하게 적용된다.

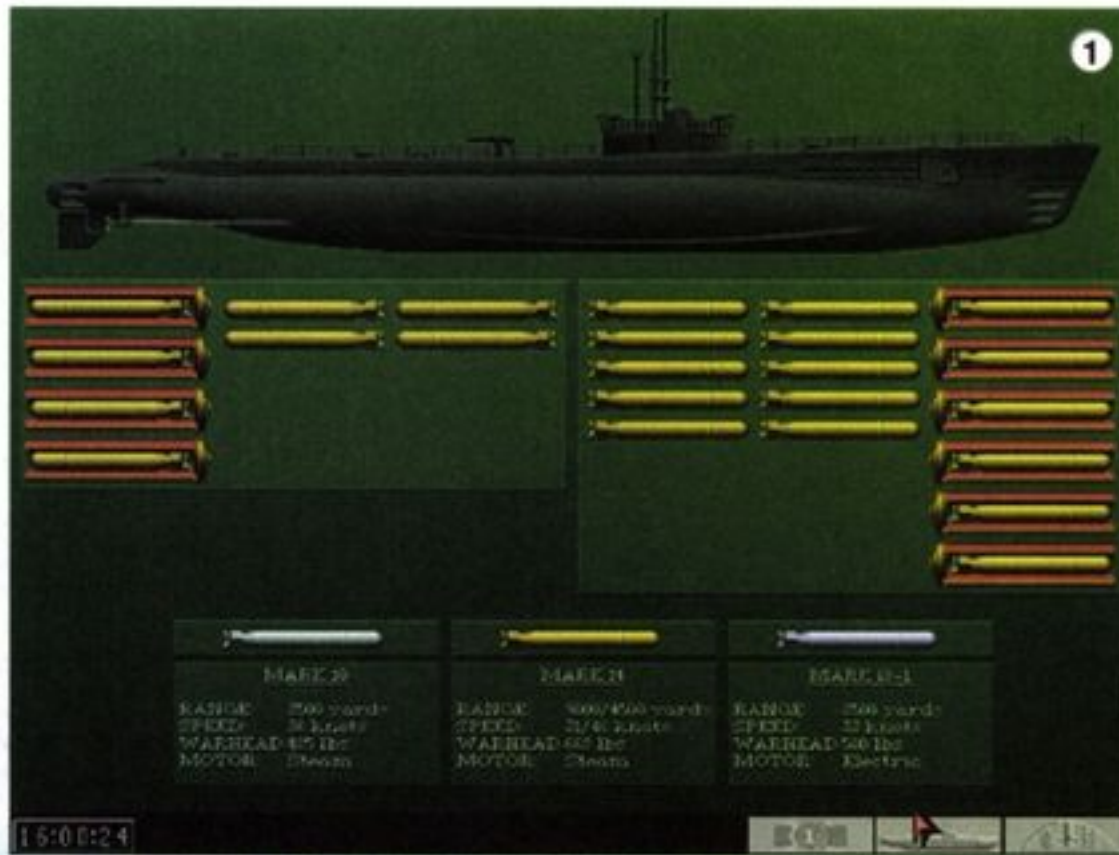
갑판포

브리지에 있을 때 갑판포를 왼쪽 클릭하면 갑판포 발사 장치를 불러온다.

수면 위에 있을 때는 어느 장소에서나 Alt+F4를 누르면 갑판포에 병력을 배치한다. 역사적으로 볼 때 갑판포는 손상을 입은 함선을 끝장낼 때 어뢰를 발사하는 대신 쓰였다. 잠수함이 수면에서 정찰 보트나 구축함과 싸워서 이기는 일은 극히 드물다. 텐치(Tench) 등급이나 나홀(Narhw-al) 등급의 몇몇 잠수함은 갑판포를 두 대씩 장착하기도 했다. 이런 잠수함들에는 추가적인 갑판포 버튼이 있다. 「F」는 앞쪽을 나타내고 「A」는 뒤쪽을 나타낸다. 관측 기구 오른쪽에 있는 손잡이를 왼쪽 클릭하면 갑판포를 올리거나 내리고 왼쪽에 있는 작은 장치를 돌리면 1×, 2×, 4×, 8× 세팅을 걸쳐 다시 1×로 확대율을 증가시킨다. 커서를 갑판포 양쪽 사이드로 가져가면 「왼쪽으로 회전(Rotate Left)」과 「오른쪽으로 회전(Rotate Right)」 조종 장치를 가동시킨다. 이 명령이 보일 때 왼쪽 클릭하면 갑판포를 지시한 방향으로 360도에 걸쳐 회전시킨다. 화면 맨 위에 있는 것이 상대적 방향 지시계(RBI)이다. 이것은 잠수함의 선두를 기준으로 관측 스코프를 통해 보여지는 목표물의 상대적인 방향을 보여준다. 관측 스코프 아래에는 갑판포를 위한 통제 패널이 있다. 패널 왼쪽에 있는 크고 검은 버튼은 총을 발사한다. 목표 거리 표시 화면 위에 있는 손잡이는 갑판포 조종 장치를 자동과 수동으로 변

경하는데 이용된다. 이것은 AltG를 사용해서도 할 수 있다. 자동으로 설정되었을 때는 갑판포가 수동으로 변경되거나, 잠수함이 잠수하거나, 모든 탄약이 떨어지거나, 조준율이 80%이하로 떨어지거나, 조준탑이 손상을 입을 때까지 가장 가까운 곳에 있는 목표물을 향해 사격한다. 목표물에 가까이 갈수록 갑판포는 더 효과적일 수 있다. 목표물이 탐지되면 관측 스코프 안에 붉은 십자가가 나타난다. 그리고 해법 숫자판에는 증가하는 해법의 질이 표시된다. 해법 숫자판에는 갑판포를 위한 발사 해법이 얼마나 효과적인지 보여준다. 속도와 날씨, 승무원의 질이 모두 총포 사격의 정확성에 영향을 미친다. 총을 발사하려면 목표물이 관측 스코프의 십자선 중앙에 위치할 때 발사 버튼을 누른다. 준비등은 총이 재장전되는 동안 기다리라는 것을 나타내고 포탄 계산기는 남아 있는 탄약의 양을 나타낸다.

상태 스테이션과 어뢰실 스테이션

어느 스테이션에 있던지 F8키를 누르거나 통제실에서 마우스 커서가 상태 (Status)라는 낱말로 변할 때까지 이동시키면 손상 통제와 상태 화면을 보여준다. 화면 위에 있는 잠수함의 도해도에서 중요한 부분은 짙은 붉은 색으로 테두리가 처져 있다. 손상 받은 부분은 밝은 붉은 색으로 테두리가 처지며 애니메이션을 조금 보여준다. 예를 들면 물이 넘치는 모습과 같은 것이다. 커서가 손상 보고를 받을 수 있는 지역 위를 지날 때면 화살표 표시에서 십자선 표시로 바뀐다. 왼쪽 클릭하면 그 지역의 상태 화면이 손상 통제 보고 패널에 보여진다. 도해도 아래에는 디스플레이 패널이 있는데 함선 시스템의 중요한 정보를 보여준다. 각 시스템마다 「크리스마스 트리」 등불을 가지고 있어서 어뢰관이나 특정 엔진과 같은 시스템을 재빨리 체크해 볼 수 있게 해준다. 만약 잠수함이 손상을 입었다면 손상 통제 보고 패널에 손상에 관한 중요 정보가 나열된다. 손상의 위치, 손상의 정도, 수리 상황과 수리가 가능할 경우 걸리는 수리 시간, 손상이 잠수함 작동에 주는 영향이 표시된다.

어뢰실

전쟁 도중 사용할 수 있는 어뢰에는 세 가지 종류가 있다. 하지만 잠수함은 세 가지 종류의 어뢰를 모두 장착할 수 없다. 대부분의 잠수함들은 S등급, 바라쿠다, 나홀 등급을 포함해서 전쟁 전에 건조되었기 때문에 구형 마크 10 어뢰를 장착했었다. 나중에 나온 「함대」잠수함은 P등급, 샐몬, T등급, 가토, 발라오, 텐치 등급을 포함해서 장거리 마크 14 어뢰를 싣고 다니도록 무장되었다. 이들 잠수함은 1944년 마크 10과 마크 18 전자 어뢰가 사용 가능하게 되자 이것들도 설치할 수 있게 되었다. 상태 스테이션에서 어뢰 버튼을 왼쪽 클릭하면 전방과 후방 어뢰실의 내용물을 보여준다. 사일런트 헌터에서 잠수함들은 어뢰관에 장착된 것까지 포함에서 12에서 28개까지의 어뢰를 장착할 수 있다. 하나 또는 그 이상의 어뢰가 발사되면 자동적으로 재 장전되며 그 과정은 현실성 세팅과 선택된 승무원의 자질 정도, 그리고 잠수함이 입은 피해 정도에 따라 영향을 받는다. 재장전하다 과정이 진행 중일 때 장전이 완료될 때까지 남아 있는 시간은 그 어뢰관을 클릭함으로써 결정할 수 있다. 어뢰는 항구에 있을 때를 제외하고는 전방의 어뢰실에서 발사되는 어뢰는 후방으로 옮겨질 수 없다.

Daily Herald

PEACE

JAPAN SURRENDERS

❶ 어뢰실 파악

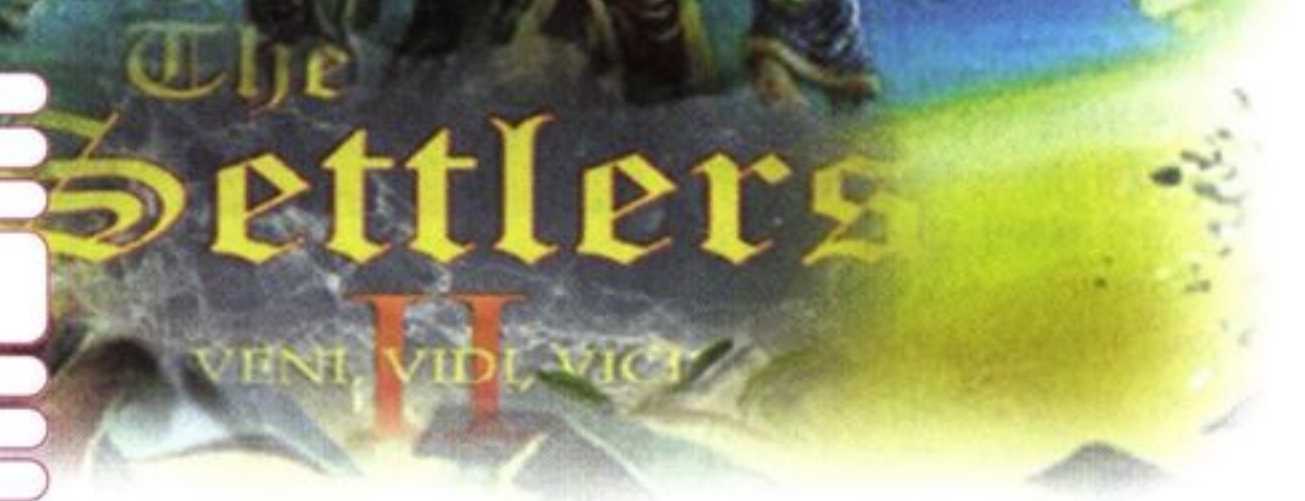
❷ 새벽이 작전에 유리하다

❸ 일본이 항복했다

❹ 일본에게 잡혔다

❺ 영웅의 귀환

Daily Herald

세틀러2 (Settlers Ⅱ)

장 르	전략시뮬레이션
제작사	블루바이트
유통사	미정
시스템 요구사항	486 이상/8메가 이상의 램 마우스 필수
발매일	9월 예정
가 격	미정
문의처	미정

프롤로그

세틀러2를 하기전에 많은 사람들이 심시티나 서프시티를 해본 사람들이면 어느정도 게임의 종류를 알 수 있을 것이다.

심시티는 단순히 건물을 지으면서 돈의 흐름을 중요시 하여야 한다는 것과 건물을 어느 곳에 지어야만 제대로 사람들이 좋아하는 지도 알 수 있고 심지어는 게이머가 실제로 도시를 설계하는 사람들처럼 느끼게 될 것이다. 마찬가지로 서프시티도 세틀러2가 나오기 전작으로 현재의 세틀러2보다는 부족하지만 어느정도 재미와 게이머에게 건물을 짓는 방법과 전쟁을 하는 요령들을 알려주고 있다.

게임의 특성상 그래픽이 뛰어나고 음향효과가 뛰어나서 실제로 게임을 하다가 보면 어느 마을을 타워 꼭대기나 헬기를 타고 보는 것 같은 느낌이 든다.

게임을 하다가 음향을 듣게 되는데 숲속에서나 들을 수 있는 새소리와 바람소리, 혹은 비둘기 전령이 소식을 전해주는 소리인 비둘기 소리, 사람들이 실제로 나를 보면서 손을 흔드는 것과 같은 느낌이 든다. 실제로 게임을 하다가 보면 게이머가 위에서 바라보고 있는 느낌이 들 정도이다. 이런 점에서 보았을 때에는 게임의 음향과 배경처리는 잘 했으나 조금 아쉬웠던 것은 게임 스토리에 대한 미완전한 진행이다.

게임을 하다 보면 신대륙을 점령을 해서 새로운 점령지를 만들겠다는 것이 게임의 주로 내용이다. 하지만 게임을 하다가 보면 과연 새로운 대륙을 점령하는데 단순히 땅따먹기 식으로 건물짓기만 하면 점령이 되는 전쟁모드가 조금 아쉬웠고 또 하나 아쉬웠던 점은 게임을 하다가 보면 단순히 음향을 듣게 된다. 이 점은 게임을 하다가 반드시 필요한 정보를 알려주기 위해 음향 처리를 함으로써 게이머에게 재미를 주는 점도 있다. 이점이 이 게임의 장점이자 단점일 수도 있다는 것이다.

게임을 하다가 일부 게이머들은 음악에 상당히 익숙해 있지만 이 게임에서는 게임의 음악보다는 음향을 중요시하는 것이 아직까지는 보통 게임을 하는 게이머에게는 저금 부족한 감이 있다는 생각이 든다. 하지만 게임을 진행하는데 있어서 그렇게 큰 문제가 되지 않는 것 같다.

어쨌든 전략 시뮬레이션 게임을 좋아하는 게이머라면 한번쯤은 도전해볼 만한 게임이라고 생각한다. 그리고 게임을 하는데 있어서 땅따먹기식 전투를 해야 한다는 것에 주의를 하고 게임을 해 보자.

배경설명

시저의 명령을 따라 옥타비아누스는 함선을 이끌고 식민지를 찾기 위해 항구를 출항한다. 그러나 항해를 떠난 지 며칠 후 옥타비아누스 일행은 바다에서 폭풍을 만나 배는 난파되고 옥타비아누스 일행이 도착한 곳은 처음으로 본 장소의 섬이다. 옥타비아누스 일행은 이곳이 어딘지도 모른 채 구조만을 기다렸다. 계속된 기다림은 희망이 절망으로 변하게 되고 살아남은 사람들이 어떻게 살아야 할지를 궁리하게 되고 자신들의 마을을 세우기로 결정을 하게 된다. 따라서 옥타비아누스를 비롯한 생존자들은 생존을 위해 모든 것을 다시 상의했다. 자신들이 어떻게 건물을 지어야 하고 또 어떻게 삶을 꾸려야할지를 많은 사람들이 고민을 하게 된다. 결국은 자신들이 도착한 이곳을 개척하여 새로운 정착지를 만들기로 하고 그들이 도착한 외딴섬에 정착하게 된다. 이후로 건물을 지어가고 광산을 개발하면서 새로운 환경에 잘 적응을 해나가게 된다. 하지만 어느 곳이나 공짜로 땅이 있는 법은 없다. 역시 옥타비아누스도 정착한 섬의 원주민과 만나게 된다. 그런데 이 원주민들과 전쟁을 하면서 자신들의 영역을 넓혀가게 되는데....

지도설명

처음 게임을 하는 사람은 어디서 많이 본듯한 지도의 배경이 나오게 된다. 즉 워크래프트나 C&C에서 처럼 화면이 일부만 빼 놓고 검은 색으로 배경으로 되어 있다. 검은 배경은 자세히 보면 자신의 영토와 비슷하게 되어 있다. 즉 자기의 영토를 넓혀야만 그 배경도 보이게 된다는 뜻이다. 따라서 이 게임에서도 자신의 영토를 나타내는 이상한 선 같은 것이 있는 것을 볼 수 있을 텐데 이것이 바로 게임을 하는 게이머의 영역이다. 그리고 그 점선안에서만 건물과 길을 낼 수 있고 사람들의 왕복범위가 이 범위 안에 있게되어 있다. 그리고 이 지도상에서 검은 것을 없애고 자시의 영역을 넓혀가려면 공격할 수 있는 군사를 상주시켜야 하는데 군사를 상주시키기 위해서는 군사가 상주할 수 있는 몇가지 건물이 있는데 이 건물을 지어야만 한다. 그러면 옆의 검은 배경이 사라지고 게이머의 영역이 넓어지는 것을 알수 있다. 이렇게 자신의 영토를 넓혀가다 보면 원주민들이 있는 경우를 볼 수 있을 것이다. 이 원주민을 발견하기까지는 꾸준히 검은 배경을 없애면서 가야 한다.

게임을 하면서 보통의 게임은 바로 전투를 하거나 게이머가 있는 장소에서 멀지 않는 곳에 적이 있다. 그리고 이 적들은 어느 정도가 되면 공격을 해오기 마련인데 세틀러 2는 적이 먼저 공격을 해오는 경우는 없다. 그러고 적을 만나러 가기도 힘들다. 적을 만나기 위해서 많은 거리를 내려가거나 올라가거나 해서 자신의 영토를 확보하면서 가야만하기 때문에 시간이 상당히 걸린다.

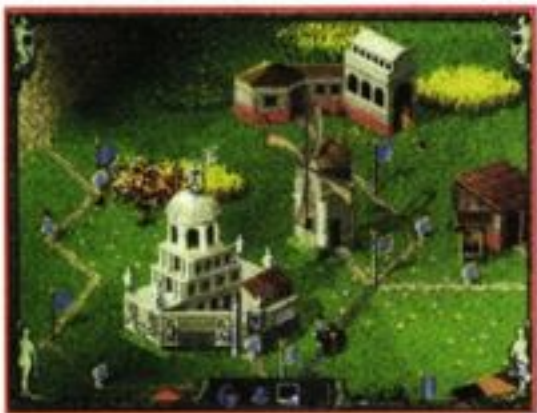
그런데 여기서 적을 만나야 하는 이유는 적의 한가운데나 적의 맨 끝에 챕터의 끝인 엔터게이트가 있다. 그래서 적과 만나야하고 때에 따라서는 적이 2 혹은 3개까지 되는 경우가 있는데 이 적들 중 어느 쪽에 엔터 게이트가 있는가를 확실히 고민을 해야한다.

건물짓기

세틀러2를 하기 위해서는 건물을 짓고 도시를 건설해야 한다. 이 도시를 건설한 것에 의해서 많은 부산물들이 생산이 되고 이 생산된 물건을 이용해서 병사를 만들어서 정복전쟁을 할 수가 있다. 따라서 건물을 짓는다는 것은 상당한 의미를 가지고 있다. 그런데 건물을 짓기 위해서는 건물이 들어갈 만한 위치가 존재를 한다. 게임을 하다가 스페이스바를 눌러보자. 그러면 노란색으로 된 깃대와 깃대 이외에 3가지로 이루어진 건물의 종류를 볼 수 있다. 일반 집 모양으로 된 것, 다모양으로 되어 있는 집, 성모양으로 된 집이 있고 마지막으로 항구를 만들 수 있도록 항구 표시가 되어 있는

성모양의 집이 있다. 집모양에서도 알 수 있지만 집을 지을수 있는 규모를 나타내는 것이다. 집을 어떤 모양으로 지을 것인가를 나타내는 것이면서도 집을 어떻게 지을 것인지를 알 수 있는 것이다.

일반 집모양으로 된 것은 아주 작은 건물을 지을 수 있는 것이다. 밑에서도 설명을 하겠지만 이 건물은 가장 단순하면서도 가장 원초적인 생산물을 생산하는데 필요한 건물들

이다. 즉 1차산업을 위해 짓는 건물이라고 생각을 하면 편하다. 다모양의 건물은 일반 집모양의 건물모양보다 더 큰 건물을 지을수 있다. 즉 중간정도의 크기를 지을 수 있는데 이 건물을 짓는 것은 2차 제조업이라고 생각하면 되겠다. 즉 가공하는 종류의 건물은 이 중간정도의 건물이다. 1차산업에서 나온 것을 가공하거나 저장하도록 바꿀수 있는 것이다.

마지막으로 성모양의 건물은 가장 큰 건물을 짓는 데 가장 많이 사용된다. 즉 지도를 자세히 보면은 건물을 지을 수 있는 어느 정도 평평함이라는 것과 면적이 다르다. 따라서 면적이 크고 평평한 경우에만 큰 건물을 지을수 있다. 큰건물을 지을 수 있는 것 중에서 가장 많은 것은 농장과 돼지농장과 같은 큰 건물이다. 그리고 항구 및 당나귀 농장도 지을 수 있는 것이 가장 큰 건물모양인 성 모양이다.

건물의 자세한 내용은 밑에서 설명을 하겠지만 여기서 중요시하게 알아야 할 것은 건물모양이 여러개 모여 있더라도 그 가운데 건물을 지으면 옆의 건물은 한단계 낮은 것으로 지을 수밖에 없다 따라서 건물을 지을 때 이 건물이 반드시 필요한 건물인지 생각을 해보고 지어야 한다.

특히 이 게임에서는 건물을 어떻게 짓고 건물의 위치에 따라서 물류의 흐름과 돈의 흐름이 달라진다. 보통은 길을 제대로만 내면 상관은 없다고 생각을 했는데 건물을 짓는 위치에 따라서 물류의 흐름이 바뀌는 경우가 있어서 내가 만들고 싶은 것을 제대로 만들지 못하는 경우도 존재하고 있다. 따라서 건물을 지을 때에는 반드시 이런 흐름을 제대로 파악하고 건물을 지어야 한다는 것을 잊지 말아야 한다.

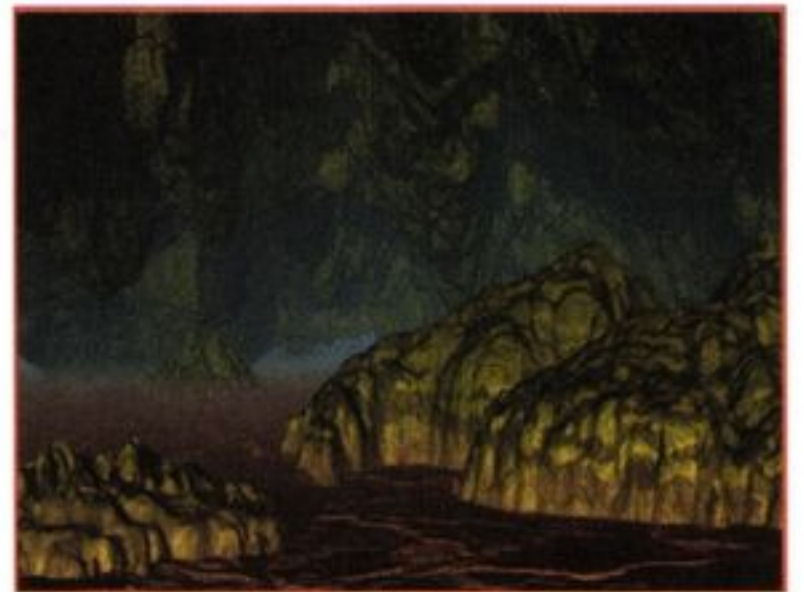
길을 내는 방법

건물을 지을 수 있는 위치 말고 깃대모양이 되어 있는 것을 볼 수 있다. 이것은 길을 낼 수 있도록 만들어진 것이다. 따라서 이 깃대가 있는 곳을 통해서만이 길을 낼 수 있다. 이 깃대를 통해서 길을 낼 수 있는 경우는 쉽게 알 수 있을 것이고 또 그냥 보기에는 길을 낼 수 있다고 하더라도 길을 낼수 없는 경우가 있다. 따라서 처음에 길을 낼 때에는 익숙해질 때까지 길의 흐름을 컴퓨터가 유도하는 대로 가는 것이 좋다.

여기서 한가지 더 말하고 싶은 것은 길을 만들기 위해서는 깃대를 꽂아야 한다. 그런데 이 깃대가 길을 유도하는 것 이외에도 깃대를 중심으로 지질조사를 할 수 있다. 이 지질조사에서 게임을 하다가 필요한 여러가지 광석을 캘 수가 있는데 이것은 그냥 광산만 지어서도 되는 것이 아니다. 처음에 게임을 시작할 때 무작정 광산표시가 있는 곳에 광산을 지었는데 결론은 확실히 아무것도 캘 수 없었다는 것이다. 따라서 지질조사를 하고 광산을 짓도록 하자.

여기서 지질학자를 불러내는 방법은 깃발을 세우고 깃발을 클릭하면 여러 가지 모양 아이템이 나오는데 여기에서 하얀 머리를 가진 할아버지 아이템이 있다. 이 할아버지 아이템이 바로 지질탐사를 위한 사람이다. 이 할아버지를 클릭하고 두세 번 누르면 누른 만큼 할아버지들이 나와서 클릭한 위치를 조사한다.

그런데 여기서 할아버지들이 지질탐사를 하고 결과를 남겨 놓는데 이 결과는 크게 다섯가지 색으로 팻말을 꽂아 놓는다. 흰색의 팻말은 화강암(granite)을 캘수 있는 팻말이고 구리색 비슷한 팻말은 철(iron) 광석을 캘 수 있는 팻말이고 검정색으로 되어 있는 팻말은 석탄(coal)을 캘수 있는 것이고 노란색 팻말은 이 게임에서 가장 중요한 금(gold)을 캘수 있는 팻말이고 마지막으로 파란색으로 된 팻말을 볼수 있다.

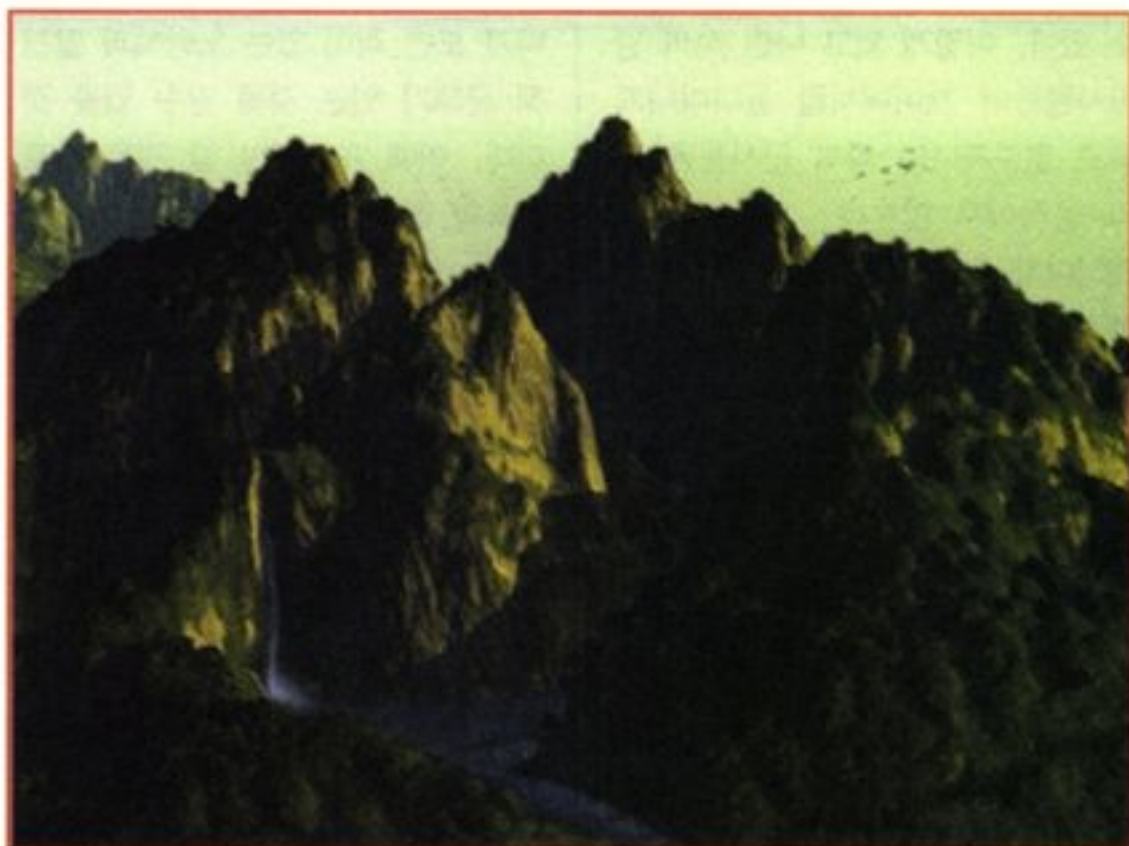
이 파란색으로 된 팻말은 지하수 즉 우물을 만들 수 있는 위치이다. 하지만 조금이라도 녹색의 풀이 있는 곳이면 어느곳이나 파란색의 팻말을 볼수 있다. 특히 광산을 지을 수 있는 곳은 스페이스바로 쳤을 때 광산표시가 나는 곳을 볼 수 있다. 주로 대부분의 산이 광산지역에 해당하는데 이때는 반드시 지질학자들을 통해서 지질탐사를 하고 광산을 짓는 것이 게임의 재미를 더해 줄 것이다. 그리고 광산을 짓고 나서 길을 내는 것을 어느정도 생각을 하는 것도 잊지 않도록....

미션 설명

세틀러2의 미션은 총 10개로 이루어져 있다. 물론 게이머가 다른 종류의 지형으로 하고 싶다고 하면 사용자 선택으로 바꾸어서 게임을 하면 된다.

미션1

미션 1은 상당히 쉽게 처음에 게임을 하는 사람에게 건물을 어떻게 짓는 것이고 어떤 방법으로 게임을 해야하는지 요령을 알려주는 미션이다. 별 다른 미션은 없다. 다만 엔터게이트를 찾는 것이 문제인데 충분히 길과 건물짓는 연습을 하는 겸에서 엔터게이트를 찾으면 별 무리 없이 찾을 수 있다. 처음에 영토를 확장할 수 있도록 초소를 지어준다. 점점 초소를 지어주면 처음의 위치에서 왼쪽으로 갈 수 있다. 왼쪽으로 확장을 하다가 보면 호수를 만나게 되는데 그 호수주위를 보다가 보면 동상을 하나 만날 수 있다. 이 동상을 주위에 자세히 보면 처음의 엔터게이트가 나온다. 처음에는 엔터게이트가 어디 있는 지를 몰라서 여기저기 초소를 지으면서 영토를 확장해 간다. 그렇게 하다가 보면 어느 정도 지형이 나오게 되고 영토를 확장하다가 보면 엔터게이트를 만나게 된다. 하지만 여러분들이 주의해야 할 것은 처음에는 아무렇게나 영토를 확장해나가도 엔터게이트를 쉽게 발견할 수 있다. 하지만 어느정도 미션이 추가될수록 엔터게이트는 쉽게 나오지 않는다. 따라서 이번 미션에서는 건물의 용도나 최종생산물이 어느것인지를 알아두고 길의 만들때나 건물을 만들 때 물류의 흐름을 파악하는 것이 가장 중요하다.

미션2

우선 기본적인 시설부터 차근차근히 지어간다. 본부에서 왼쪽 윗부분의 산을 조사하면 석탄과 철광석을 발견할 수 있다. 그리고 오른쪽의 화강암과 나무를 모두 베어 병영을 만들 공간을 확보해 나가며 군사시설을 늘려 영토를 확장해 나간다. 일단 미션2에서는 병사의 등급을 그렇게 올릴 필요는 없다. 다만 방어를 할 만한 병사 일부만 있으면 된다. 따라서 미션 2에서도 건물을 짓는 연습을 한다고 생각하고 단순한 적을 맞이하여 적과 부딪치는 정도라고 생각하면 된다. 산을 게이머 영토로 귀속시키면 금광을 발견하면 금을 캐내 병사들의 등급을 올린다. 이제는 영토를 오른쪽 위로 확장해 간다. 영토를 확장해 나가다 보면 윗쪽에서 적군을 만날 수 있다. 그러나 미션2에서의 적은 반격을 하지 않는다.

게이트는 적의 본부 옆에 게이트가 있다. 적군이 반격을 하지 않기 때문에 건물만 지어서 영토만 늘리면 자연스럽게 적이 파괴가 되고 영토가 아군의 손으로 들어온다. 따라서 미션 2에서는 큰 부담없이 게이트를 차지할 수 있다.

미션3

미션3에서부터는 적이 나오기 시작한다. 적들은 공격을 할 뿐만 아니라 우리 영토를 공격해오기도 한다. 따라서 미션1, 2와는 비교가 되지 않는다. 하지만 공격을 하다가 보면 재미가 있다는 것을 알 수 있다. 비로서 처음 전쟁을 하는 느낌이 들 것이다. 처음에는 기본시설들을 지어간다. 시설들을 짓고 나면 영토를 확장해 나간다. 오른쪽으로 그리고 위쪽으로 조금씩 전진해가다 보면 적군을 만나게 되고 초록색과 빨간색을 보게 될 것이다. 하지만 이 때 게이머가 게임을 재미있게 하고 싶으면 빨간색을 전멸시키고 초록색을 쳐라. 하지만 초보적인 게이머들은 빨간색을 건드리지 말고 초록색만 공격을 하도록 한다. 왜냐하면 이번 미션에서 빨간색은 공격을 하지 않는다. 공격을 하지만 않으면 다만 초록색을 공격 하는 이유는 게이트가 그곳에 있기 때문이다. 이번 미션에서 공격을 할 때 주의할 점은 공격을 할 때 주변에 있는 적을 다 죽일 필요는 없다. 다만 앞으로 한 방향으로 나가면서 그앞에 있는 초소만 공격을 하고 빨리 끝내고 싶으면 적의 본부를 공격하도록 하자.

공격을 하다가 보면 적의 초소을 몇군데만 지나고 나면 적의 본부를 볼수 있다. 그러면 바로 적의 본부를 공격한다. 이유는 적의 본부에서는 적이 계속해서 생산이 되어 나온다. 따라서 아무리 밑의 초소를 죽여도 계속해서 아군이 공격을 당하게 된다. 계속적인 공격을 막기 위해서는 적의 중앙본부를 보게 되면 4-5명정도 동원해서 적의 중앙본부를 공격하면 아군의 군사가 최고로 강한단계까지 간 군사라면 쉽게 적을 이기고 적의 중앙본부를 파괴할

게임을 쉽게 하기 위한 건물을 짓는 방법 및 종류

건물을 짓는 방법은 간단하다. 건물을 지을 위치에 종류를 결정해주고 중앙본부까지 연결될 수 있는 길을 내주면 중앙본부에서 사람들이 나와서 뚝딱해서 건물을 지어준다. 건물을 지을 때 다음 사항을 알고 지으면 많은 도움이 된다.

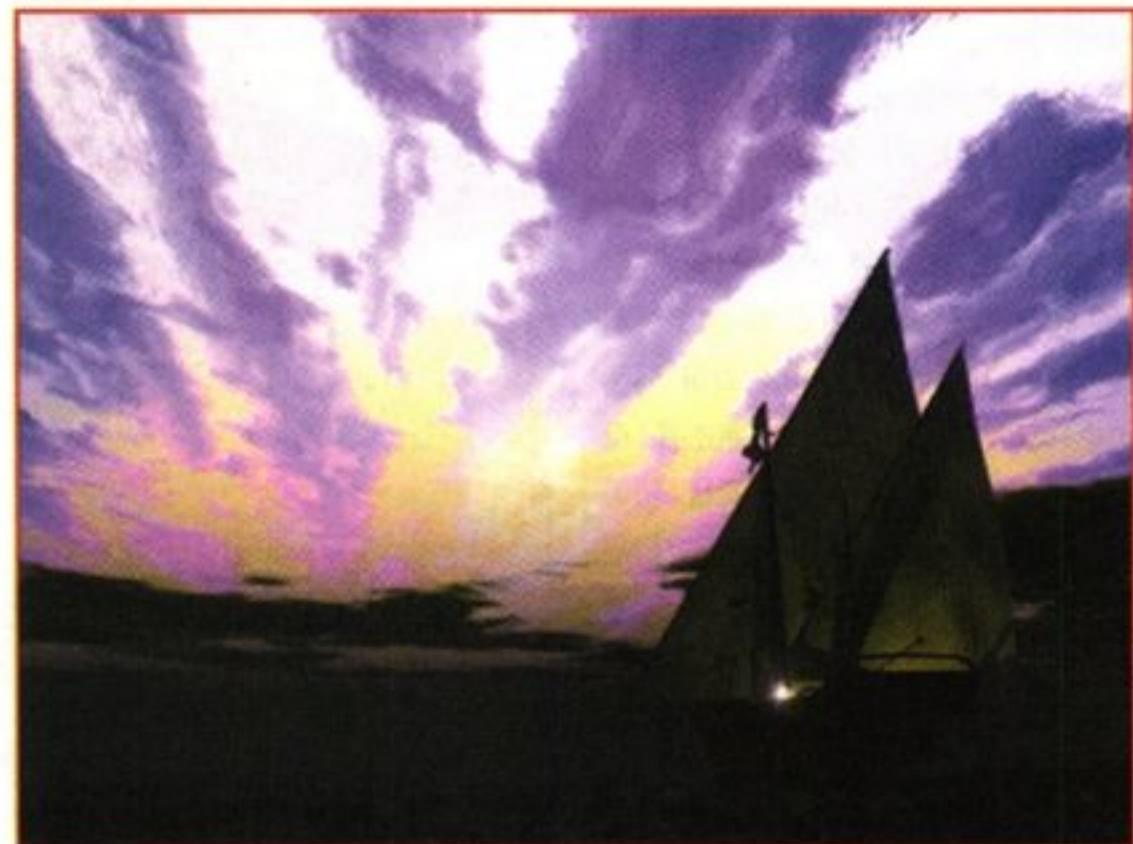
1. 우드커터(woodcutter)와 포레스터(forester)를 같이 지어서 나무가 부족한 경우가 없도록 한다. 즉 어느 한 구석에다 같이 지어놓으면 계속해서 목재를 공급받을 수 있기 때문에 목재가 부족한 경우를 해결할 수 있다. 건물을 짓다가 보면 많은 목재가 필요하게 되는데 이 목재를 어느 정도는 자급자족할 수 있는 경우이다.
2. 우물은 중앙본부에서 가까운데 지어야 많은 양의 물을 공급하는데 좋다.
3. 제분소와 빵집은 농장 바로 옆에 만드는 것이 것이 좋다.
4. 제철소와 조병창은 광산의 옆에 만드는 것이 좋다. 조병창과 제철소는 같이 만든다. 이유는 철과 석탄을 공급받는데 만약에 따로 떨어져 있으면 공급을 제대로 받지도 못할뿐더러 철을 운반하는데 걸리는 시간이 많이 걸리기 때문이다.
5. 병사1명을 만드는 데는 칼과 방패, 맥주가 있으면 만들 수 있다.
6. 돼지를 많이 키우고 싶으면 농장과 돼지농장과 우물을 같이 동시에 짓도록한다. 이때 농장을 제일 위에다 짓고 아래에 우물을 짓고 마지막으로 돼지농장을 지어서 돼지농장에 곡물과 물이 충분히 공급되도록 한다. 그렇게 되면 충분한 양의 돼지를 생산할 수 있다.
7. 요새는 최전방에 많이 짓도록 한다. 전쟁을 하다가 보면 적을 공격하기에 너무도 작은 수의 아군이 있으면 충분한 공격을 하지 못한다. 따라서 최전방에 여건이 된다면 많은 수의 요새를 짓는 것이 전쟁에 유리하다.
8. 농장은 되도록 많이 만들어서 충분한 양의 곡물이 공급되도록 하자.
9. 투석기는 전방에 하나 또는 두개정도만 설치한다.
10. 광산을 지을 때에는 여러개의 표시가 있다고 하더라도 한군데에만 광산을 설치하도록 한다. 이유는 광산을 지을 때 길을 여러 개 내면 식량을 공급하는 길이 분산이 되어 광산의 생산량에 차질을 준다. 그리고 광산이 한 개가 되더라도 밑의 지하의 광물까지 파 내기 때문에 한 곳에만 광산을 지어도 상관이 없다.

수 있다. 이렇게 되고 나면 적의 일반사람들이 개미떼처럼 돌아다니게 되고 몇분지나면 적의 군사들은 거의 움직이지 않는다. 그러면 바로 게이머가 적을 없앤 것과 같다. 그렇지만 알아야 할 점은 적의 본부에 있는 군사는 상당히 강하다는 것을 잊지 말아야 한다.

미션4

미션4에서는 적을 바로 발견할 수가 없다. 다만 배를 타고 나가서 적을 찾아야 하는 것이다. 우선 기본적인 시설을 지으면서 계속해 바닷가쪽으로 나온다. 그리고 바닷가에서 계속 오른쪽으로 가다가 보면 항구를 지을 수 있는 지형이 나오게 된다. 이 지형에다가 항구를 짓고 왼쪽에다가는 조선소를 지어서 배를 만들어 내도록 한다. 조선소에서 배를 만들기 위해서는 많은 목재가 필요한데 때에 따라서는 제재소와 나뭇꾼을 상주시켜 계속해서 나무를 베어낼 수도 있다.

이렇게 해서 배가 만들어지면 탐험을 하면서 시야를 넓힌다. 그런데 나가자 마자 바로 앞에 있는 비교적 큰섬에는 금이 있다. 따라서 금을 본토로 나르도록 하자. 항구에서 움직이는 배는 자기가 스스로 움직인다. 길에서 왔다갔다 하면서 자동적으로 짐을 옮기는 사람들처럼...

배로 탐험을 하면서 시야를 넓히자 어느 정도 시야를 넓히다 보면 아랫방향으로 가게 되는데 이때 가다가 보면 적이 있는 노란색과 빨간색 군대가 있는 것을 알수 있을 것이다. 이때 조심해야 할 것은 바로 착륙할 장소를 잘 잡아야 한다는 것이다. 착륙을 한다고 해서 항구를 짓는다고 하더라도 본토에서 그많은 건축재료를 운반하는데에는 시간이 걸리고 그사이에 공격을 받을 위험이 있기 때문에 착륙을 할 때 조심해서 해야 한다. 밑으로 어느 정도 내려가면 두적이 같이 있는 빈 장소를 발견하게 된다. 이 장소에 상륙해서 항구를 짓고 바로 요새를 짓도록 하자. 착륙한 장소에서는 요새를 3개까지 지을수 있다. 요새를 차근차근 지어가면 앞의 적이 보인다. 그런데 쉽게 공격은 하지 않는다. 그리고 마지막으로 투석기를 설치하자. 그러면 투석기가 공격을 함으로써 앞의 적이 쉽게 죽을 것이다.

어느정도 전쟁준비가 되었으면 빨간색군대와 노란색 군대가 있는 곳을 차례 차례공격을 하면서 앞으로 가다가보면 빨간색 군대의 중앙기지가 나온다. 이때 노란색 군대가 공격을 해오는 것이 만만치 않다 따라서 어느 때는 아군이 밀리기도 한다. 속전속결로 빨간색 군대의 중앙본부를 파괴를 해야 한다. 그렇게 되면 빨간색 군대는 어느 정도 잠잠해진다.

그런데 문제는 노란색 군대이다. 하지만 미션을 통과하는 것은 게이트만 찾아서 아군의 진영으로 만들면 되므로 노란색군이 중간에 길을 차단한다고 해서 신경쓰지 말고 계속해서 공격해 나간다. 그렇게 하다가 보면 게이트를 발견할 수 있을 것이고 게이트를 쉽게 점령할 수 있다.

이번 미션에서는 앞의 미션에서처럼 처음부터 끝까지 아군의 진영을 연결시키려하지 말자 중간에 아군이 공격을 당해서 길이 끊기더라도 건물을 앞으로 진격하면서 하나씩 점령해가는 것이 중요한 것 같다.

미션5

아군의 진영이 최악의 진영이다. 앞으로 갈수록 돌산이고 어떻게 움직이기도 힘든 지형이다. 따라서 이번 미션에서는 광산에서 광물은 풍부하게 사용할 수 있다. 하지만 길이 안좋고 건물을 지을 수 없기 때문에 평평한 땅에다 건물을 지을 때 조심조심해서 짓도록 하자. 우선 기본적인 시설을 다 갖추어 놓고 광물을 캐도록 하자.

이번 미션에서는 광물이 풍부해서 금과 석탄 그리고 철도 풍부하다. 따라서 군사들의 힘을 키우는데 최대한 노력을 하자. 그런데 이번 미션의 적들은 같이 움직이는 경향이 있다. 만약에 게이머가 다른 적을 공격하면 다른 한편에 있는 적이 게이머를 공격할 것이다. 이상하게도 같은 행동을 하고 있는 것을 발견하게 된다. 따라서 여기서는 투석기의 쓰임새가 많다.

밑에 있는 빨간색 군대들이 있는 곳에는 투석기를 이중으로 쳐놓고 반대쪽에 있는 노란색 군대를 공격하는 것이 가장 좋은 방법인 것 같다. 노란색 군대를 어느 정도 정리하고 나면 요새를 지을 만한 공간이 여러개 나온다. 그러면 이때 요새를 몇 개 지어서 공격할 수 있는 기반을 마련한다.

보통 적을 공격할 때 필요한 군사량이 30-35정도가 되어야 마음놓고 공격을 할 수 있다. 따라서 이정도 공격량이 되려면 요새를 5개 이상 지어야 한다. 그리고 위에서도 말했듯이 이번 미션에는 모든 것이 풍부함으로 군사를 양성하는 것이나 계급을 올리는데 큰 무리가 없으니 충분한 양으로 많은 군사를 키워내는게 제일 중요하다. 충분한 양의 군사가 만들어지면 바로 공격을 해도 충분하다. 다만 문제점은 적의 군사가 아군의 군사보다 조금 강하다는 것을 잊지 말자.

미션6

챕터 6에서는 기본적인 건물을 짓기에도 부족한 만큼 돌과 나무가 모자르는 것을 느낄 것이다. 이때에는 나무를 일부러 키우는 방법과 광산에서 화강암을 발견해내는 것이 문제를 해결할 수 있는 방법이다. 더군다나 이번 미션에서는 금광도 아

군의 진영에 있는 것이 아니라 빨간색 군대가 있는 곳에 광산이 있는 것을 알 수 있다.

기본적인 시설을 만들어 놓고 비교적 약한 군사력이지만 빨간색 군대가 있는 진영을 공격하자. 이 공격으로 어느정도 광산이라고 생각되는 곳이 점령되면 일단은 진격을 멈추고 요새를 세운다. 광산에서 금이 발견되면 금을 캐어가지고 군대의 계급을 높인다.

이번 미션에서는 뚫고 나가야 할 거리가 상당히 멀다 따라서 충분한 군사가 없으면 끝까지 가지도 못할 뿐더러 운 없으면 미션을 다시 시작해야하는 불행한 경우가 생긴다. 즉 현재 있는 위치에서 북동쪽으로 가야하는 운명이기 때문이다.

미션7

이번 미션대상은 적이 하나이다. 노란색 적이 하나이기 때문에 비교적 다른 미션보다 쉽게 할 수 있을 것이다. 그런데 문제는 적군이 아군보다 더 높은 전투력을 가지고 있다는 것이다. 때에 따라서는 아군의 최고의 병사가 가서 지는 경우가 종종 발생하는 미션이다. 물자나 기본적인 시설을 짓는 데는 별무리 없이 건물을 지을 수 있을 것이다. 하지만 병사를 양성하기 위해서는 많은 노력을 해야 한다. 우선 광산을 찾아서 철과 석탄 금을 캐내어서 칼과 방패 금화를 만들기 위해서 최선의 노력을 해야 한다.

이번 미션의 핵심이 병사가 얼만큼 강한 사람이 얼마나 있느냐에 따라서 승패가 좌우되기 때문이다. 노란색 군대의 병사 중 한 병사에게 계속해서 5명이 당한 경우도 보았다. 그만큼 그 병사의 파워가 강한 것인지 아니면 그 병사에게 아군이 너무 힘이 없는 것인지... 따라서 이번 미션에서는 많은 금화를 생산하기 보다는 적당한 금화를 일부 병사에게 충분히 공급해서 계급을 높이는 것이 가장 중요한 일인 것 같다.

미션8

10개의 미션중에서 가장 어려운 미션이다. 다만 여기서 주의할 점은 역시 군대는 노란색과 빨간색 군대라는 것이다. 다만 노란색 군대가 빨간색 군대보다는 조금 약하고 만약에 한군대를 놓고 다른 군대를 공격하면 다른 군대가 공격을 해온다. 참으로 힘든 미션이라고 생각이 든다. 앞의 미션처럼 투석기를 두고 공격을 할수도 있지만 이번 미션에서는 투석기가 거의 쓸모가 없는 것이 되어 버린다. 그 이유는 거의 육박전이기 때문이다. 투석기는 적군이 투석기 가까이까지 들어오면 쓸모가 없기 때문에 이번 미션의 투석기는 거의 쓸모가 없어져 버린다. 노란색 군대를 먼저 없애고 빨간색 군대를 치는 것이 비교적 효율적이다.

하지만 노란색 군대도 만만치 않다. 다만 두군대를 동시에 공격을 할 수는 없고 한쪽을 공격하면 다른 한쪽에서 쳐들어 오기 때문에 이것을 방지하고 쉽게 공격을 하기 위해서는 한쪽을 없애야 하기 때문이다.

이렇게 노란색 군대를 없애고 나면 이미 아군은 엄청난 소모를 치루고 난뒤이다. 이것을 어느 정도 다시 회복을 하기 위해서는 많은 시간이 걸린다. 그리고 이 시간에도 빨간색 군대와 접해 있는 곳에서는 계속되는 전투가 이루어지고 있다. 때문에 계속적인 지원을 하고 방어 태세를 계속적으로 유지해야 한다. 다만 공격이 최선의 방어라고 여기서도 마찬가지로 아군의 기지를 지킨다는 것 보다는 적의 기지를 몇 개만 공격하만 적들의 공격이 조금은 뜸해진다.

이 시간이 지나고 나면 적은 방어만 하지 공격은 하지 않는다. 이때 아군은 공격의 기회를 만들어야 한다. 이번 미션은 상당히 까다로운 미션이다. 쉽게 깨지도 못하는 미션이고 계속해서 세이브하고 다시 로드하고 해서 몇번은 해야만 간단히 게이머가 원하는 방향으로 갈 수 있다.

이번 미션에서 가장 권하고 싶은 것은 게이머가 원하는 방향으로 과감하게 공격을 하고 밀고 나가라는 것이다. 이번 미션의 경우는 사방이 적이라고 생각이 되어서 쉽게 나가기가 쉽지 않다는 것을 알아야 한다.

미션 9

이번 미션은 어려운 미션 다음에 편안한 미션처럼 그렇게 어렵게 느껴지지는 않는 단순한 미션이다. 전쟁을 할 때도 미션3이나 미션4정도로 단순한 정도이고 적도 그렇게 강하게 느껴지지도 않는다. 다만 처음에 시작할 때 아군의 기지에 있는 물자가 비교적 풍부하지 않다는 것이다.

어느 정도 한정되어 있고 이 물자를 확보해야 하는데 심지어는 조금만 낭비를 해도 게임을 계속해서 진행하지 못할 정도가 되어 버린다. 하지만 주변에 풍부한 물자가 있다. 나무, 돌 그리고 비교적 평평한 대지 그리고 뒷편에 있는 산을 조사해 보면 금광을 발견할 수 있다. 따라서 이렇게 어느 정도 물자가 모아지면 바로 병사를 양성하는데 신경을 쓰도록 한다.

이번 미션은 그렇게 병사를 완벽하게 높일 필요는 없다 다만 어느 정도 강하게만 키우면 미션을 돌파하는데 큰 문제는 없다.

이번 미션에서 주의할 점은 기본적으로 가지고 시작하는 물류들이 그렇게 많지 않다는 것이다. 따라서 자칫 조금만 낭비를 하다가 보면 다시 시작해야 하는 불운을 맞이하게 된다.

미션10

이 미션이 마지막 미션이니만큼 쉽지는 않다. 조그만 영토를 넓혀가다 보면 바로 적을 만나게 된다. 그런데 여기서 더 이상 공격용 건물을 짓지 않도록 한다. 만약에 여기에다 공격용 건물을 짓다가 보면 노란색 군대의 장군들이 떼거지로 공격을 해온다. 자칫하면 아군이 몽땅 전멸을 할 위기까지 처하게 된다. 진짜로 노란색 장군들의 용감 무쌍함을 원없이 보게 되는 경우도 생기게 되니 조심하자. 따라서 우선 광물과 군사를 최대한 장군까지 높이는데 많은 노력을 해야 한다.

물품유통과정의 중요성

처음 게임을 하는 게이머는 분명히 길이 무엇이 중요하느냐 길을 만들어 놓으면 물류의 흐름이 자동적으로 되지 않느냐라는 생각을 가질 것이다. 하지만 여기서 중요한 것은 게이머가 한 번 길을 만들고 물류의 흐름을 지켜보도록 하자. 처음에는 단순하니까 아무 문제가 없을 것이다. 하지만 어느정도 건물과 길이 많아지기 시작하면 어느건물에서는 사용도가 0%이거나 정지되어 있는 것이 보인다. 그리고 전혀 생산하지 못하는 것을 볼 수 있을 것이다. 이렇게 생산이 제대로 되지 않으면 광산에 식량공급이 제대로 되지않고 그렇게 되면 광산에서 광물이 나오지 않으니 무기나 화폐를 만들 수 없게 된다.

세틀러2에서 가장 중요한 것은 광산에서 광물을 캐어가지고 군사들을 만들고 군사들의 계급을 늘리는 것이다. 이런 상황에서 만약에 광물을 캐야만 하는데 제대로 식량이 공급이 되지 않으면 광물은 물론 다른 작업도 하지 못하게 된다. 이렇게 보듯이 연쇄작용이 나타나기 때문에 게이머들은 어느 물류가 어떻게 유통이 되고 있는지 항상 확인하면서 게임을 하기를 바란다.

챔프 게시판

2 초음속퀴즈

문제 : 9월 말부터 아케이드에 돌풍이 불 것으로 예상합니다. 요즘들어 기대가 점점 더해가고 있는 이 시점에서 1달 전에 등장한 게임입니다. 버철캅2에서 이미지 변신을 한 게임이며, 커다란 총을 직접들고 적들을 없애는 것입니다. 이 게임의 제목은 무엇일까요?

보내실 곳 : 서울시 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 (초음속 퀴즈) 담당자 앞

마감 : 1996년 9월 20일

당첨자 발표 : 게임챔프 96년 11월

9월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답:4번째 작품〈1, 2, 데어 랑그리사, 3〉

김휘탁 / 경

♡ 이상 2명에게는 IBM PC 디스켓을 드립니다.

3 앙케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

슈퍼컴보이 팩(1명)

최영순 / 서

APT 204동

IBM PC 게임 디스켓(1명)

강주성 / 대

805호

버철화이터2 공략본(5명)

정연규 /

APT 빌라

이종원 /

21동 202

박형민 /

동APT 2

안승준 /

최병현 /

X세대 단행본(10명)

양종모 /

강우석 /

황용운 /

방커텐

김승훈 /

주율희 /

13-1번지

최성운 /

주택 3-33

신완택 /

장준화 /

양창열 /

김치환 /

21/1

1 텔레파시 퀴즈

삼성새턴 (1대)

정희섭 /

단마을 부

IBM PC게임 디스켓 각 1개

하현성 / 경

2리 445-3

박현민 / 경

한양APT 2

4 삼성전자 협찬 CD 알라딘보이 타기 퀴즈

문제 : 8월 2일에 발매되어 인기 몰이에 한참동안 힘을 쓴 토발 NO.1!. 동작 하나하나가 리얼하게 움직이는(오프닝에서)장면은 정말 멋있죠! 그럼 문제를 냅니다. 이 소프트 안에 있는 다른 CD에는 몇개의 체험판이 있을까요?

마감일 : 96년 9월 20일까지

발 표 : 게임챔프 96년 11월호 챔프게시판

정 답 : 나이트 피아, 나이트 메어

정답자 발표 : 김남구 / 서울시 강북구 번 3동 산 128번지 2/3반

♥ 정답자 1명을 추첨하여 삼성전자에서 협찬하는 CD알라딘보이를 1대를 드리겠습니다.

이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM-PC 게임 디스켓도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 단행본 1권도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 선물 대방출이 실시되는 96년 11월호까지 계속 기록됩니다.

● 획득한 챔프점수의 기한은 창간 3주년호 (95년 12월호)부터 96년 11월까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

네모네모 로직

♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 IBM-PC 게임 디스켓을 드리고 나머지 5명은 챔프점수 500점씩을 드립니다.
IBM PC게임 디스켓 당첨자중 2명에게는 현대전자에서 발매된 최초의 PC게임인 「디지탈 코드」 게임 디스켓을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「네모네모 로직 담당자」앞

마 감 : 매월 15일

당첨자 발표 : 게임챔프 11월호 챔프 게시판

지난호 네모네모 로직 정답

지난호 네모네모 로직 당첨자

안기용 /
서상태 /
이창근 /
배호석 /
하민우 /

● 이상 5명에게는 버철화이터2 공략본을 드리겠습니다.

권태형 /
신대욱 /
정재욱 /
오이록 /
김동오 /

●이상 5명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

게임문의 서비스 종단

●게임챔프의 게임문의 서비스 전화가 지난 3월 2일로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프 (GO champg)를 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판 (1번 슈퍼컴보이)에 올려주시면 성심성의껏 답변해 드리겠습니다.

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/ 차세대기(SS, PS)/ 아케이드/ IBM PC입니다. 게임 경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상, 챔프팀 이성필(02-702-3213~4)에게 연락 주세요.

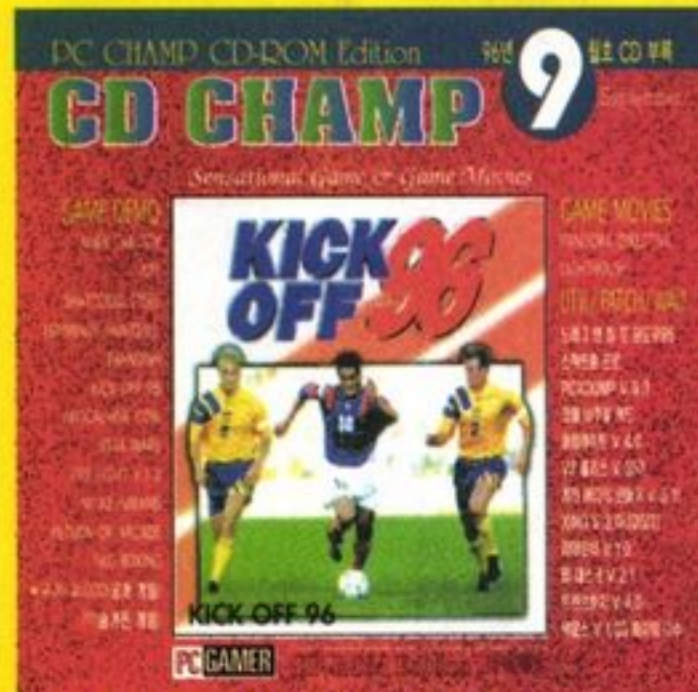
9월호 스테레오 그램 당첨자 발표

오혁섭 /
마을 부
조치현 /
소병남 /
LG APT
이인강 /
허연우 /
6동 304호

●이상 5명에게는 버철화이터2 공략본을 드리겠습니다.

13,000점
플레이 스테이션
게임 CD

17,000점
슈퍼 32X

21,000점
닌텐도64

이달의 당첨자

안녕하세요. 인포샵 게임챔프를 맡고 있는 최마빡이에요. 이번 앙케이트 조사에 많은 분이 참여를 해주셔서 먼저 감사의 말씀을 드리구요.이번「닌텐도 64타기 앙케이트 조사」영예의 1 등을 소개하겠습니다.

이름 : 김성재
나이 : 17세
직업 : 학생
I D : SUGIZO
주 소 : 서울시 동작구 대방동
자신이 갖고 있는 게임기: 플스, 새턴
당선소감: 너무 너무 기쁘다.
마리오를 드디어 할 수 있다니!!
혼다 아저씨 고마워요!!

인포샵 게임챔프에 접속하는 첫 번째 방법

1. 통신 프로그램상에서 '전화걸기' 명령을 이용, 01410에 접속
2. 접속 후 약부호 'nice'를 입력
3 'nice' 정보에서 34번 '게임챔프'를 선택하거나 'go champ'를 입력

인포샵 게임챔프에 접속하는 두 번째 방법

1.통신 프로그램을 이용, 01410에 접속
2.접속 후 1번 '하이텔 인포샵'을 선택
3. '하이텔 인포샵' 내에서 71번. 게임/오락 선택 후 다시 41번 '게임챔프' 입력

PC로의 완벽이식!!
별도의 3D카드 없이도 완벽한 게임을 즐긴다!
◆시스템 요구사항
486DX2-66이상(펜티엄급 권장)
8MB RAM(16MB 권장)
5MB의 하드 공간(20MB 이상 권장)
2배속 CD-ROM 드라이브(4배속 이상 권장)
사운드 블래스터 호환 사운드 카드
SVGA 비디오 카드(VESA 호환)
조이스틱, 게임패드, 키보드 지원
DOS5.0이상, Windows95호환
멀티플레이 기능
◆권장소비자가격
45,000원
BATTLE ARENA
鬪神伝
TOH SHIN DEN
투 신 전
투신전을 구입하시는
모든분께 캐릭터 뱃지를 드립니다.
HIC INFOCOMM
한겨레정보통신
하이콤
TEL:3452-7234
TEL:795-5765
PIE
TAKARA